UCG | PLAYSTATION 4 | Wii U | XBOX ONE

次世代

专辑VOL.3

NEXT GEN SPECIAL

软硬兼施-

蓝光最新出碟推荐

特别策划-

光环5

Xbox One的守护者

无人天空，无边世界

DLC补完计划-

邪恶深处

使命召唤 先进战争

典藏级精华攻略集合



蝙蝠侠 阿克汉姆骑士



油彩军团



巫师3狂猎

如龙0 誓约之地 中文版

勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城 中文版

新次元游戏 海王星VⅡ


天生战狂

次世代 专辑 VOL.3
NEXT GEN SPECIAL

CONTENTS

HALO 5 GUARDIANS

光环5 Xbox One的守护者

CONCEPT ART

3年前,343 Industries从Bungie手中接过"《光环》系列"之后开发的《光环4》发售,不知不觉中,这家由微软集结行业精英组成的工作室,接手"《光环》系列"已超过5年。《光环4》的成功有目共睹,其首日销售额超过了2.2亿美元,刷新了系列的记录。业界的反响也非常积极,Metacritic统计的平均分为87分。但该作的多人模式在线人数却迅速掉落,习惯过去Bungie作品规则的玩家们,对于新作的改变有些不大适应。

《光环4》之后,343再接再厉推出了《光环 士官长合集》,将系列正传四部曲进行重制,收录了所有战役模式内容与多人模式地图,保持了玩家热爱的经典玩法,成为所有《光环》铁杆粉必入的收藏品。但是去年11月该作首发时,玩家的热情很快冷却。从首发之日起,该作就遇上了一连串的技术问题,尤其是在线比赛匹配。随后推出的补丁和更新修复了一些问题,但也在不断的出现新问题。在多次正式致歉以及承诺送虚拟物品之后,今年3月该作的比赛匹配才算是终于稳定下来了,此后343仍在继续修复剩下的BUG。

这层出不穷的问题,不禁令人怀疑343是否有资格继续执掌"《光环》系列"。但343很快证明了自己的实力。去年底今年初进行的《光环5 守护者》多人模式内测相当顺利,给所有玩家重新带来了信心。343通过这次内测也对新游戏玩法和地图布局进行了测试,幸运的是《光环5》并没有碰上《士官长合集》相同的问题,证明了343的程序与服务器是靠得住的。

今年秋季,343将再次接受重大考验。《光环5》作为今年微软的头号杀手锏,将担负反击PS4的重任。Xbox One能否反败为胜,或者至少是与PS4拉近差距,将在很大程度上取决于《光环5》的表现。这次343将更重视多人模式。最近343邀请部分媒体内部试玩了内测之后修改过的多人模式,并且首次提供了士官长方面战役模式的试玩。

文 清国清城　文 稀饭　美编 心の永恒

最具野心之作

2012年《光环4》发售后，343 Industries进行了内部人员调整，《光环4》创意总监Josh Holmes晋升为工作室主管，他又聘请了Tim Longo接替他的位置，成为《光环5》制作人。Longo曾在LucasArts工作多年，担任了《星球大战 共和国突击队》的创意总监。此后他在水晶动力工作室工作数年，开发了2013年版《古墓丽影》，最后又回到LucasArts，成为某未公布《星球大战》FPS游戏（据传是《共和国突击队》的精神续作）的创意总监。迪士尼收购卢卡斯电影之后，辛苦两年的工作成果被丢进了垃圾桶，于是Longo决定转投343继续做他热爱的科幻射击游戏。

重组的团队一开始就知道新作的对应平台是Xbox One。考虑到性能的大幅提升，开发团队在概念构思阶段就设置了极高的目标。343 Industries创始人兼主管Bonnie Ross说："《光环5》可能是我们迄今为止做过的最具野心的游戏，最初开始做概念的时候野心更大。先出来一个巨大的构想，然后分解为具体可操作的方方面面。所有这一切都有机的组合了起来，它将会是一个很不一样的《光环》，同时又给人熟悉的感觉。"





《光环5》的多人模式在结构上又回到了系列的原点，同时又加入新的特色，包括新的斯巴达能力，如急冲推进器，以及空中的垂直重击。战役模式将主角从士官长换成了新角色——斯巴达战士Jameson Locke。同时单人模式还有一个三人的AI火力小队全程伴随，可以对其进行指令指挥，或者由朋友随时加入操作。本作还加入了一种新游戏模式，声称将会集结所有玩家所热爱的《光环》要素。

士官长的黑暗面？

关注《光环5》的玩家，也许已经从微软发布的零星消息中猜出士官长似乎成为了本作的反派角色。在一段真人出演的预告片中，士官长走在尸横遍野的战场，用枪对准了受伤的Locke。而另外一段短片则从相反的角度描绘了这一幕。"向战无不胜的英雄致敬，他拯救了我们所有人。但这一次，我要从你手上拯救我们自己。"

在"狩猎真相"广播剧中，讲述了这么一个故事：士官长出现在外太空殖民地的大使馆，在人类与外星人进行和平谈判时大开杀戒，造成19人死亡。他还绑架了一个人类大使，并将外星人代表送到安全地。之后大使的尸体被发现，士官长似乎成为了摧毁和平的罪人。

为何一次又一次拯救人类的斯巴达战士，会有如此凶残的行为？也许一直以来陪伴左右的科塔娜的失踪，给他造成了太大的刺激。也许只是另一个人穿上了士官长的行头。无论如何，这位士官长和他最老的伙伴们一起组成了新的战队，他们是最后仅存的斯巴达二代战士，包括Fred、Linda和Kelly，这支队伍被称为蓝队。蓝队被海军情报署认为擅离职守，而斯巴达战士Locke受命招募一个战队，即冥王战队（Fireteam Osiris），其任务就是追踪士官长。玩家的视角将不断在猎人与狩猎对象之间切换，在此过程中逐步揭开谜团。

不过在游戏一开始，这一切事件都尚未发生。



音乐：熟悉而新鲜



Sotaro Jojima再度担任本作的音效总监，他要创造游戏史上最逼真的音效。开发《光环4》时，他的音效团队已经做了大量的参考素材录音工作，而开发《光环5》时，这些已有的素材不足以满足他们的需要。"我们决定所有音效全部重新制作，以满足新一代主机最新的音效保真度标准。"Tojima说。

为了实现更丰富的爆炸音，音效组录制了起重机上掉落的所有碎石的声音。为了做出更好的子弹音效，他们躲在岩石后，把麦克风举起来，让人从几百米开外开枪射击。为了捕捉精确的武器的反射音，他们在各种场所开枪，不同室内室外环境全部进行了录制。

在音乐方面，Kazuma Jinnouchi再次回归为本作谱曲，在伦敦著名的Abbey Road以及布拉格的Rudolfinum录制音乐。与之前的系列作相比，本作的音乐风格给人以新鲜感，同时又保留了《光环》的风格。Jinnouchi说："我们要把旧光环的主题带回来，对此我们进行了大量的讨论，有一类音乐是我们强烈认为应该回归的，那就是《光环》的唱诗班音乐，在《光环4》里已经尝试性加入了，这次我们会以更明显的方式使其回归。同时我们对此进行了重新的诠释。"

银河分裂

在《光环 4》事件的 8 个月后，一系列灾难性的事件将整个银河的星系搞得四分五裂。人类的外太空殖民地陷入了黑暗。没有人知道那些地方发生了什么，以及其背后的原因。343 没有透露故事细节，但确认巨大的“守护者”(由先驱者们建造，在游戏的第一个先导预告片中就已出现)与这些事件有关。本作创意总监 Tim Longo 说：“这些事件将会在根本上改变《光环》的世界发展。我们将会讲述影响深远的事件，而士官长也会永远改变。银河系再也回不到过去了。”

在这些事件展开之时，士官长和蓝队仍然是隶属于 UNSC 管辖。游戏的第二个任务标题就是“蓝队”，他们被派往 Argent Moon 进行调查，那里有一艘废弃的 ONI 研发舰艇，里面有一些失踪两年多的重要情报。

任务一开始的剧情部分，士官长一行发现了漂浮在小行星带的太空站。他们使用新配备的喷气推进器，从飞船出来，穿越小行星带抵达目的地。镜头切换到太空站内部，可以看到星盟已经在里面了。蓝队接近后朝一扇大窗户开火。星盟抽出武器正准备反击，可惜已经太晚了。这些敌人都被吸入了太空。

进入太空站，关闭空气锁之后，游戏正式开始了。蓝队在寂静的太空站里搜索，途中看到一艘隐形战舰的试验品。团队之间的交流与互动取代了过去科塔娜的指示。在这个阶段，玩家还是操控士官长，悄悄来到敌人背后，近距离将其击毙，径直向下一个地区奔去。一路上遇到的敌人都是“《光环》系列”常见的星盟兵种。



在本作中 Didact 的左右手 Jul'Mdama 失去了对局势的掌控。在《光环 4》中的星盟势力主要是其中的极端右翼分子，他们有着狂热的宗教信仰，可以说是星盟保守派中最保守的一群。所以星盟中的左翼分子，认为 Jul 的势力简直是脑袋有问题，因此到了《光环 5》中 Jul 已经被孤立。而作为狂热者的标志之一，Jul 的一个原则是“不要说人类的语言”，这也被普及到了他旗下的星盟战士身上，而在本作中，因为极端势力不再主导星盟的社会，玩家会碰到很多说英语的星盟战士。

说回游戏本身，在多人模式内测中出现的所有斯巴达能力都可以在战役模式里使用，比如使用推进器在掩体后左冲右撞。按 LT 键可以调出 Smart-Link，用于精准射击(类似于高科技瞄准器，本作的每种武器均可用)。玩家可以从掩体后迅速冲向敌人，以凌厉之势接近敌人身边后用近距离攻击将其击毙。

故事中，士官长一行人之后前往数据中心。控制台的线索显示，ONI 成员已经被全歼，太空站的大部分区域已被食腐兽占领。通往控制中心的路并不远，但是需要穿过充满星盟战士的装配区。

蓝队成员

最后仅存的斯巴达二代战士，他们都是在 6 岁的时候被绑架加入斯巴达计划，培训成超级战士。



士官长 John-117

人类的英雄，星盟战争获胜的关键人物。在科塔娜被摧毁后，士官长重新聚集了蓝队，与昔日好友并肩作战。

标配武器：突击步枪 / 麦林枪

中尉 Frederic-104

战场指挥与战略专家，是蓝队中官阶最高的成员，但通常都是听士官长的指挥。

标配武器：DMR/ 麦林枪

下士 Linda-058

极为老练的狙击手，蓝队成员中话最少的一个，但也是最具观察力的。

标配武器：狙击枪 / 麦林枪

下士 Kelly-087

蓝队中最有才的成员，行动速度极快，对于任何战斗局势都能进行准确的分析。

标配武器：散弹枪 / 麦林枪

科塔娜的幽灵

在一番探索以及与敌人的小规模冲突之后，士官长一行人遇到了一道色彩鲜艳的墙壁。“敌人在下面，”士官长喊道。“沿着墙壁向前冲，活捉他们。”

在这个区域行动，要特别注意脚下。装配区是一个巨大的地方，有很多垂直的空间。这里有很多箱子、壁梁、水管，都是非常适合战斗的地形配置。在这里能找到九头蛇火箭筒，它能够发射跟踪弹，威力十足。本作中敌人的AI很高，需要灵活指挥队友行动来配合战斗。瞄准目标，按上方向键，就可以指挥队友攻击此敌人。其他命令包括捡起特定的武器、使用炮台，甚至驾驶战车(玩家自己操作后座的炮台攻击敌人)。队友被击中倒地，可以指挥其他队友将其救活。AI队友也有可能把你救活。

本作还增加了一些近战技能，比如俯冲重击。为了方便玩家发动这种斯巴达战士技能，本次的DEMO中又将近战键位安排在了RB键上，而不是内测时的右摇杆键。当士官长悬浮在空中时，对准下方的目标，发动俯冲重击，将会直冲目标，更加快速地对目标造成伤害。本作还增加了全新的攀爬能力，士官长可以爬到横梁上再跳到原本够不着的地方。



在一番冲杀之后，士官长一行终于来到了控制中心。沿着金属走廊一路向前冲，突然一架大型战斗机从天花板坠落，下方的舰桥被砸裂，士官长坠入了黑暗的虚空……

这时一段过场动画插入，士官长在一个古怪的黑暗洞穴里醒了过来。“Sierra 117 呼叫蓝队，报告，”他用对讲机喊道。“Sierra 117，有人听到吗？”然后他在四周寻找了一番。

“John，”一个熟悉的声音响了起来。

他随着声音，看到岩石群上出现了一个身影。毫无疑问那就是科塔娜。“领域开启了，”她警告说，“下一个就是子午线星。你只有三天时间，John，大收复要开始了。”然后一切陷入黑暗。

这段DEMO只是关卡的前三分之一，可以猜测，下一幕士官长将会中梦中醒来，但梦中的警告似乎是真的。难道科塔娜还活着？对此“《光环》系列”开发总监Frank O'Connor说：“我称之为科塔娜的幽灵。在《光环4》的最后，她的命运已经很清楚了。故事将围绕‘科塔娜的牺牲对士官长产生了什么影响？’所以她在本作中并不是梦中的角色，而是一种记忆以及对士官长的长期影响留下的痕迹。她对整个系列是一个重要的存在，所以我们不能在续作中无视这一点。”

冥王战队成员

Locke招募的一组斯巴达四代战士，使用尖端的技术与技能追击蓝队。







Jameson Locke

在成为斯巴达战士之前，Locke曾是ONI的搜索专家，擅长追踪、寻找重要物品以及歼灭高价值目标。

标配武器：战斗步枪/麦林枪

Holly Tanaka

在星盟之战中，Tanaka的家乡Minab被摧毁，她是仅剩的10名幸存者之一，在那里度过了三年的“核寒冬”，之后被UNSC军队所救并加入了军队，被训练成斯巴达四代战士，借此机会拯救其他有相同遭遇的人。

标配武器：DMR/麦林枪

Edward Buck

冥王战队中认知度最高的角色，由著名演员Nathan Fillion出演(代表作《萤火虫》、《灵书妙探》等)。他在《光环3地狱伞兵》中首次出现，当时带领ODST的一个小队完成了秘密任务。他在前线作战已有20多年，大部分从事秘密任务。

标配武器：突击枪/麦林枪

Olympia Vale

在星盟之战后，海军需要有能在人类与星盟之间沟通的联络员，而Vale是真正的神童，在语言方面尤具天赋，因此成为海军联络员。她也是小说《光环 黑暗猎手》的关键角色之一。

标配武器：SMG/离子枪

合作探索

343 还提供了剧情模式的多人试玩，可以四人分别扮演蓝队的成员。他们都有大致相同的斯巴达技能，但有着不同的标配武器，比如 Linda 每次重生带的武器都是狙击枪。他们的 HUD 界面也都将有所不同。

剧情模式的难度将会根据一起玩的玩家数量而定，所以如果 4 名玩家同时参战，仍然会有很有难度。战斗时会经常战死，不过可以彼此给队友复活，比起等待在其他地点复活要好得多。







每个关卡可以有不同的通关路线，比如试玩关中可以从某个机房的通风管抄近道，然后从地图另一端出来，侧面袭击敌人。《光环 5》有很多同类的可选路线，而 Locke 的团队有独特的技术能够发现这些隐藏路线——他们的 Artemis 跟踪系统能够找到线索与隐藏物品。

早期的一个关卡是在某采矿殖民星球上，由于遭到敌人的猛烈袭击，那里已经被封锁。Locke 可以用多种方式解除封锁，最传统的方法就是射杀所有敌人消除威胁。也可以使用定位装置，就能发现防卫系统发电机的位置，将其摧毁即可。此外玩家也有多种方法利用斯巴达能力完成任务。

惟一可惜的是本作不支持多人分屏合作模式，因为要确保足够的帧率与画面质量。

Joseph Staten 重返光环

Bungie 的核心成员 Joseph Staten 是《光环》世界的主要架构师，Bungie 时代的所有《光环》游戏剧情都是由他负责，他也是《光环 3 地狱伞兵》的创意总监，没有人比他更透彻地了解《光环》世界。

Bungie 脱离微软后，他紧随 Bungie 开发了《宿命》。一年半之前，他返回微软担任高级创意总监。最近 343 宣布他正在写小说《Halo: Shadow of Intent》，预定 12 月 7 日发售。不过 Frank O'Connor 表示 Staten 并没有在《光环 5》项目中担任职务，但项目组强烈要求他参与，据悉本作的一些小故事可能是由他创作的。





海量多人模式

由于《光环 4》的多人模式玩家持续下降并保持低位，343 决定重返传统的《光环》网战模式，于是就有了《光环 5》的竞技场模式。制作人 Holmes 表示，本作在多人模式上的投资，是系列有史以来最大的，目的是给玩家提供尽可能花样百出的玩法，并且有海量的内容。

本作首发时将自带 20 多张地图，343 计划在 2016 年 6 月之前再追加 15 张地图供下载，而且这些地图将免费提供。Holmes 表示，付费地图包的问题在于，没有买地图包的玩家就不能跟买了地图包的一起玩，而他们不想把玩家分裂，所以干脆就把地图包免费送给所有玩家。

新的帝国

自内测以来，343 在竞技场多人模式方面已经进行了大量的改动，“帝国”地图的改变就很明显。这个地图是在未来风格的摩天大楼顶上，内测时很受欢迎，不过也存在一些问题，开发团队进行了多个细节的修改。比如通往基地的一些路被堵住了，使得位于基地中的玩家不至于腹背受敌，战斗节奏因此大大改变。

本作主策划 Kevin Franklin 希望每张地图尽可能完美，内测就是发现问题最好的方法。“这可能只是细微的调整，但是如果没有 1000 多个玩家的测试，我们根本不会意识到这些问题。通过大量的玩家测试反馈和数据，我们可以将地图打磨得更耐玩。”





▲上图是“帝国”地图的一个区域，楼梯部分被堵住了，左下方的窗户的柱子被取消了，这些都会对游戏过程产生实质性影响。

全新地图

343 最后还演示了一个从未对外公布的全新海底基地地图——UNSC Fathom。这是位于 Beta Gabriel 海洋世界深处的研究基地。实际上，Fathom 的成员都是财宝猎人。在星盟战争期间，UNSC 派了一组斯巴达二代战士渗透到精英战舰 Splendid Intention 号，目的是收集精英秘密武器的信息。然而因为一系列的事件，此任务发生了意外，两艘舰艇都沉入了 Beta Gabriel 南部海域……



Fathon 是对称式结构，所以开发者大量使用了红色与蓝色标记，让玩家知道自己身处何处。中部底层是潜水站，墙边橱柜里有充满未来感的潜水服。由于在这里会出现强力武器，因此是一个必争之地。窗外可以看到巨大的“太空鲸”和“太空鳗”，往上可以看到海面透下来的阳光在闪耀。玩家如果跌落到水中就算战死。通往外围的走道形成了战斗的瓶颈处，通过旁边的斜坡可以到达二楼中心区域，那里会出现强力狙击枪。这个开放的走道区域能够总揽地图全局，但是也容易成为众矢之的。

熟悉地图布局对本作的多人模式更加重要，本作中加入了开发团队所说的“蝙蝠侠横梁”，也就是高处的边缘，那里适合作为狙击点，或者发动俯冲重击。你可以急冲并使用斯巴达的滑铲动作从低处快速通过半开的金属门。地图设计方面有很多类似的隐藏技巧可以发挥，玩得多的玩家可以总结出经验。制作人说，本作的地图设计目标就是让玩家玩过一百遍之后，仍然能够有新的发现。

Warzone：史诗级网战新模式

除了竞技场多人模式外，343 还公布了另外一种多人模式，号称会提供史诗般的多人游戏体验，融合了《光环》所有的沙箱游戏元素，是系列中的首次尝试。Franklin 说：“这是我们以及我们所有粉丝共同的梦想。我们在它身上已经花了三年的开发时间，做了无数次的游玩测试。我们已经等不及要向大家展示了。”

这种游戏模式就是在今年 E3 展上首次亮相的“战区”（Warzone），其超大的规模注定要在网战领域掀起波澜。

战区模式将玩家分为两个 12 人的小组，目标是守住自己的基地，对手除了对方的队伍之外，还有 AI 敌人。24 名玩家加上 50 多个 AI 控制的敌兵单位，加上四倍于以往的地图规模，将为玩家带来强烈的刺激体验。

Franklin 说，3 年前战区模式只是一个初步的想法，当时做了一个 4V4 的小 DEMO，还有一些 AI 把守旗帜，之后规模越做越大。实际上在《光环 4》之后，343 就想做一个类似于战区的模式，但这对于 X360 来说负担太大，直到 Xbox One 出来后才有实现的可能。

进入战区后，玩家会和小组分散，在此过程中可以打 AI 敌人获取经验值，积累经验值并升级后，下次重生时就可以拿来购买武器。杀掉一些 BOSS，占领一些基地后，可以升到更高的级别，获得更强力的武器。到后期将可以购买 Warthog、Scorpion 坦克等，将战斗推向高潮。

战区模式的 BOSS 战也是一大特色。比赛中会定期出现高等级的敌人，通常需要举全队之力才能将其歼灭，胜利的组会获得几百分奖励。率先积累 1000 分的队伍将赢得比赛。将敌人的所有基地占领，摧毁其能源核心，也可以赢得比赛。

343 内部每天会举办两场战区比赛，借此对游戏机制不断进行调整，目前呈现出来的平衡性已经非常出色。在大型组队战中，每个玩家都能发挥出自己的作用，每次胜利都能感觉到是共同的胜利。比赛节奏也把握的很好，一路落后的情况下都有反败为胜的可能。

在战区模式中先驱的飞船 Phaeton 首次亮相，它就像 VTOL 一样，能从空中发动大面积炮击，还有机枪进行精确打击。Phaeton 的一个罩门在于其船体的正下方，所以要避免对方进去正下方区域。总的来说，使用 Phaeton 占领据点经常可以无往不胜，能够极大地左右战局。



NO MAN'S SKY

无人天空，无边世界

在距离伦敦半个小时列车车程的吉尔福德郡，有一座不起眼的两层小楼，十几个异想天开的年轻人，正在那里创造宇宙。办公楼的一层摆了三排办公桌，这群年轻人坐在那里，整天对着电脑，每时每刻都在操纵着代码。在外人看来，那只是一些字母与符号，而在他们眼中，那是决定宇宙的规则——从星云的组成，到小行星带的形状，再到星球的排列，引力特性，星球的年龄，大气的组成与密度……他们创造的是与现实星球等比例大小的行星，他们彼此之间与现实的宇宙一样相隔无数个光年。在其中的某些星球上，将会有复杂生命的存在。这些游戏设计师们并不直接创造星球的细节，而是设定自然规则，然后让这些星球自动生成。他们用规则与算法创造了一个等比例的宇宙，其中绝大部分星球的形态，他们自己也不知道。今年底，他们就要把这游戏做完。届时将会有数百万甚至数千万玩家来到探索这个宇宙。在我们的有生之年大概都没有机会探索太空，但是我们可以在这个与宇宙一样广阔的虚拟世界里提前进入太空殖民时代。这款游戏就是《无人天空》。

文 藤曦　编 秋沙雨
美编 心の永恒

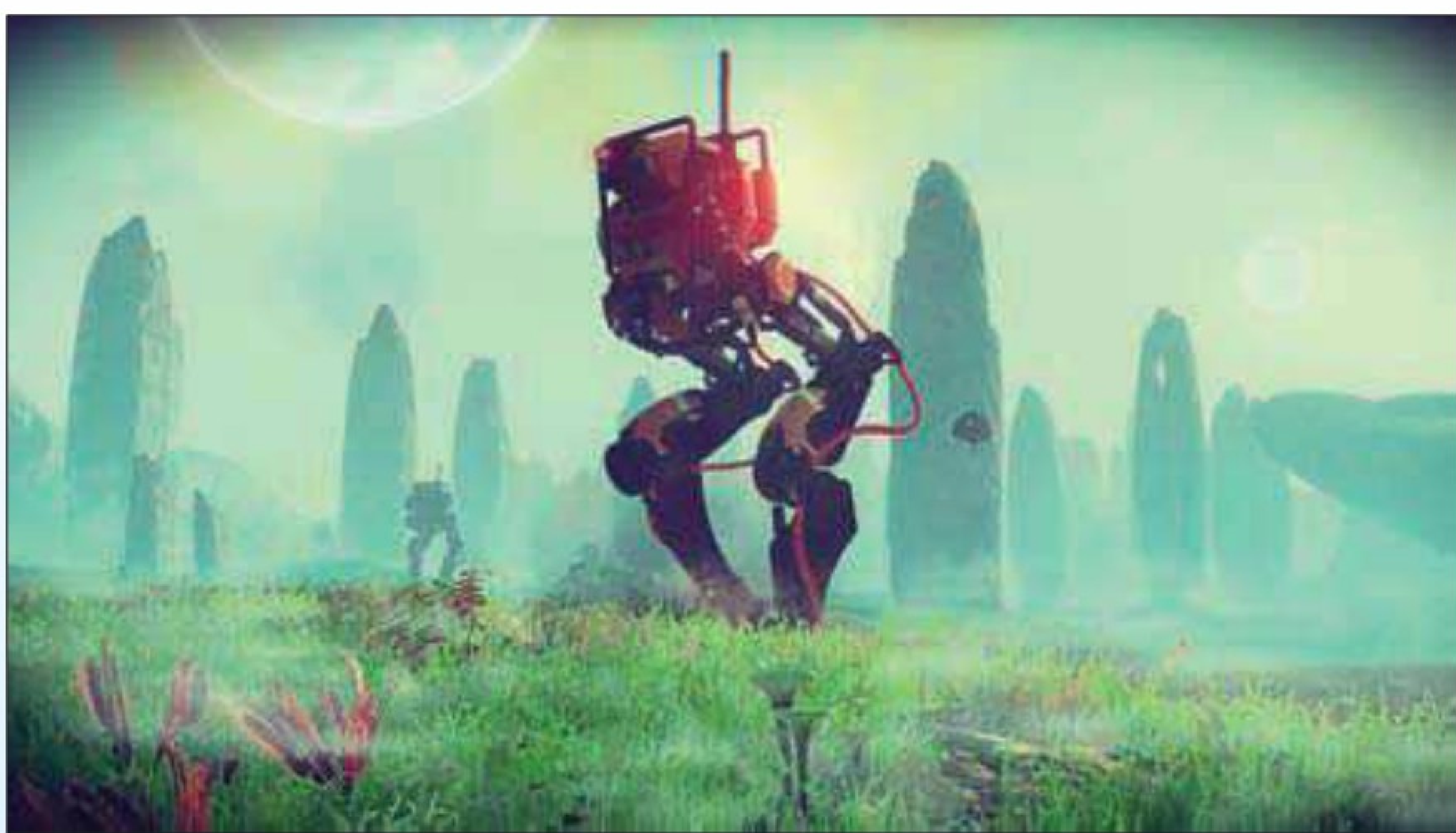
1. 无止境的游戏

这款游戏的主创者是一个34岁的电脑程序员，名字叫肖恩・莫瑞（Sean Murray）。他身材瘦高，留着大胡子，一头卷发随意地生长，直到盖住耳朵让他感到难受时就去剪掉。他在大多数时候穿着一条牛仔裤和一件格子衫。2006年，对于大公司游戏开发机制感到不满的莫瑞，决定辞去在EA安稳的工作。他相信小团队才是业界的创新动力，没有大公司的制度约束，才能创造出革新之作。所以，他在2008年与3名好友一起创立了一家名为Hello Games的小公司，他卖掉了自己的房子作为公司的启动资金。之后，这家公司唯一的作品是《Joe Danger》，游戏围绕一名驾驶摩托车做飞车特技的特技演员。这款游戏



先后推出了多个版本，其幽默感与耐玩性获得了好评。但这款游戏与他们的下一部作品相比没有任何相似之处。在《无人天空》中，玩家可以探索的星球数量多达 18,446,744,073,709,551,616 个。这是所有玩家一辈子也玩不完的游戏，所有子子孙孙加起来也玩不完。

2013 年底，莫瑞在 SpikeTV 的电子游戏大奖颁奖礼上首次公布了《无人天空》的预告片。当时这个预告片准备得很仓促，与同时公布的众多大作相比显得很不起眼。但它的概念深深地震撼了那些真正懂行的业内人士。通常新作首次公布的预告片都是经过了深度的优化，把游戏中最好的一面以最好的优化呈现给玩家，只能代表一款游戏的目标形态。而《无人天空》剪辑了一段 1 分钟的实际游戏内容：纪录了莫瑞在星球上的探索，先是从海底开始，然后登上飞船，飞到了太空，参与飞船大战。从海洋到陆地再到外太空，整个过程无缝展开，这让大多数室内室外切换都要读盘半天的游戏感到汗颜。同时它也展示了无穷的探索可能性。



在这段预告片公布之前，其他游戏开发者们建议莫瑞不要急着公布预告片，认为其概念太抽象、太有违传统，莫瑞也曾为此考虑了好几天。莫瑞并不缺自信，他相信这个短片能够勾起大部分人小时候都曾有过的念头：当我们仰望星空，看着浩瀚的星海，好奇那一颗颗闪亮的星星究竟是一个怎样的世界？他决定飞到洛杉矶，亲自向大家演示。

65daysofstatic 乐队的乔伊·谢鲁波瑞（Joe Shrewsbury）是本作的谱曲者，他说：“肖恩是一个充满野心的行动派，同时又儒雅可亲。”而莫瑞说自己是一个性格内向的人，不喜欢出风头。在 Spike TV 的后台，他看起来无精打采，眼睛都要闭上了。但当他开始介绍游戏时，又能充分调动起粉丝的激情。“这是一款巨大的游戏，”他说，“用文字无法形容。我们要做一款关于探索的游戏，要做得足够真实。”如今的游戏都强调“开放世界”和“真实”，这通常意味着要累死一大批美工。而莫瑞通过一些算法技巧，让电脑自动生成宇宙。当初开始做这个项目的时候，总共只有 4 人。当莫瑞向 Spike TV 的主持人介绍这款游戏的概念，对方做出了不可思议的表情。“你所看到的每一颗星球，都是真实的星球，”他说，“那里有太阳，他们的周围有行星环绕，你可以登陆每一颗行星。”

2. 出征E3

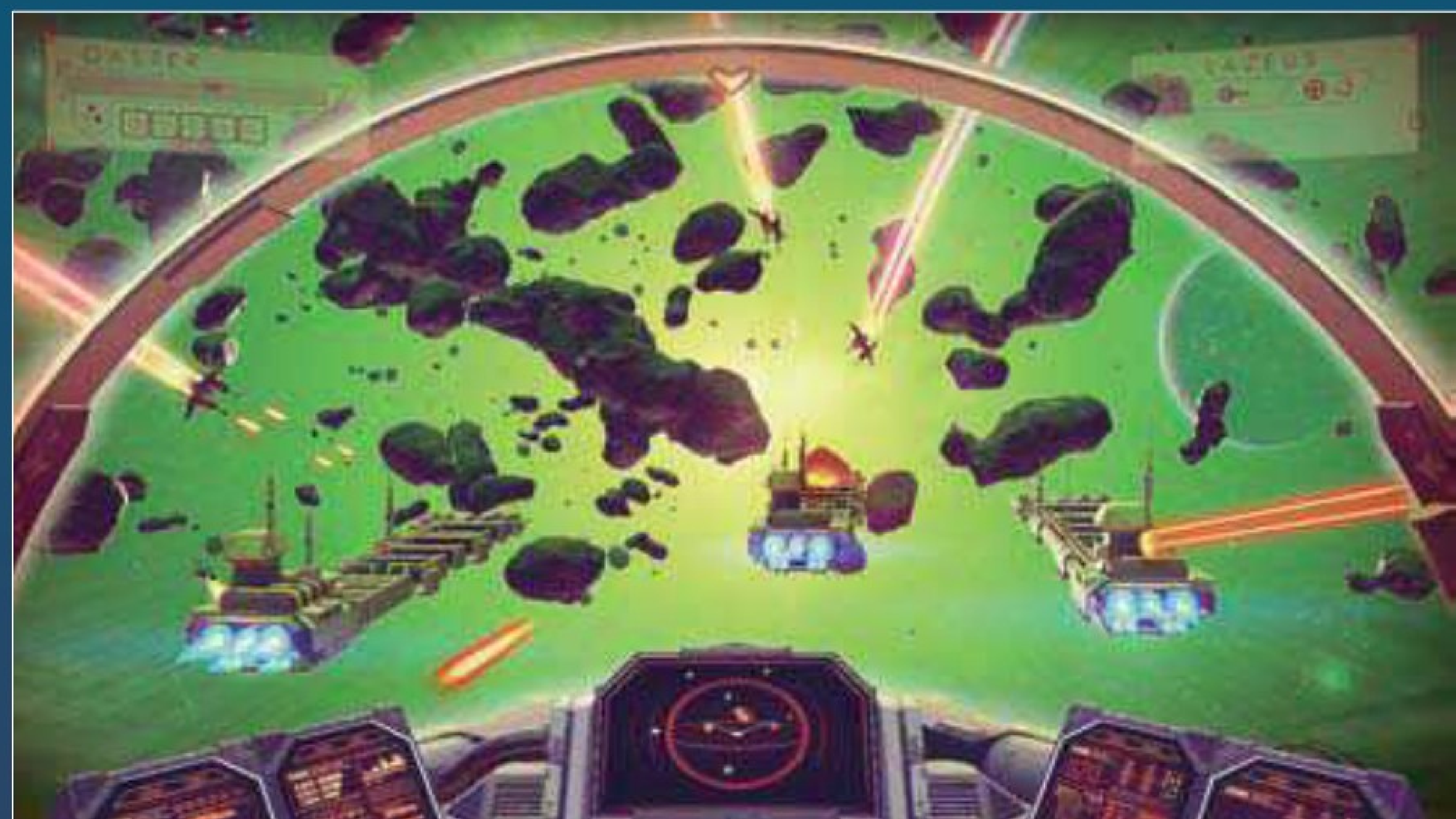


《无人天空》背后的支持者是索尼，因为肖恩·莫瑞与索尼之间颇有渊源。在 2013 年底《无人天空》正式公开致歉，莫瑞将游戏样本发给了业界多家公司的商务人员，索尼马上就产生了浓厚的兴趣。索尼 PlayStation 战略内容部门主管沙希德·阿玛德（Shahid Ahmad）说：“我给肖恩发了一连串信息，大意是说‘我们的 PlayStation 需要这游戏。告诉我你需要什么？’”

两个星期后，在圣诞前夜，贯穿吉尔福德的泰晤士河支流遭遇洪涝，淹没了 Hello Games 的工作室。莫瑞冲进办公室，一台台笔记本漂在齐腰深的水面上。价值数万美元的设备因洪水而损坏。索尼愿意提供全方位的帮助，但莫瑞并没有急着找他们要钱。与好莱坞不同，游戏业里的商业大作与独立游戏之间泾渭分明，从《Joe Danger》的经历，莫瑞知道小工作室一旦伸手要钱，很容易受到大发行商的摆布。莫瑞要靠游戏本身引起业界关注，他让索尼帮忙在 E3 展上给《无人天空》一个展示的位置。这其实也是一个“非分要求”，因为在此之前还没有哪个独立游戏在主发布会上演示过。“我很狂妄地对他们说‘我们要称霸 E3’，他们说‘这不可能’但我们努力争取了这个机会。为了能够登台，我们把独占权交给了他们。”

就这样，Hello Games 用《无人天空》的 PS4 独占权换来了在 E3 发布会登台演示的机会，索尼也投入了推广资源，将其列入重点游戏名单——这对于一家小工作室开发的未完成品来说，是前所未有的支持力度。如今 AAA 大作的市场营销费用堪比好莱坞大片，被列入 AAA 大作的推广级别，意味着至少数亿美元的销售目标。今年索尼重点推广的 AAA 大作有五六款，《无人天空》就是其中之一。SCE 副总裁亚当·博伊斯（Adam Boyes）说：“它（《无人天空》）有机会成为我们整个行业历史上最成功的游戏之一。”

现在莫瑞需要做的事就是把这游戏做完。去年，有记者问他这个宇宙何时能完成，他说：“我们是一个超小的团队，做的是一个大到荒谬的游戏，如果要告诉大家这游戏的发售时间，可能他们会失望的。”但索尼的支持就位之后，游戏的开发进度得以大大加快，同时也意味着必须把发售档期定下来。尽管《无人天空》的宇宙是电脑自动演算的，但其算法结构非常复杂，游戏中的一切都是互相关联的，可能会造成蝴蝶效应，比如飞船的操作变化，可能会影响昆虫的飞行。做这样一个游戏，必须要有超强的全局把握能力。有时候需要完全分解，再重新整合。莫瑞说，之前公开展示的版本是精心调整过的，本来相隔数个光年的星球被拉近了，本来分散的动物被赶到了一起，以便于在演示时能碰到。本来是根据气候节奏改变的天气，也进行了调整，使得能在简短的 DEMO 里遇上。实际游戏可能没有那么紧凑，而是更贴近真实的广袤稀疏。


▲游戏中也可以驾驶飞船参与到玩家之间的太空大战。

在 E3 上提供的试玩 DEMO 是一个有 6 颗星球的太阳系，每一个玩家刚开始游戏的时候，将会在银河系外围某个随机的星球上出现。游戏的最终目标是朝着银河系的中心前进，发现宇宙的基础秘密。至于玩家如何实现这个目标，或者要不要去探索银河中心，这就是玩家自己的事了。玩家可以探索不同的星球，挖矿，贸易，战斗，或者纯粹到处探索。当发现星球之后，该星球的信息就会上传到官方服务器上的星际地图，在整个网络上更新，这样所有玩家就能看到这些星球的信息并前往探索。星球的发现者可以将自己的名字命名该行星（或者任意取个名字）。但由于宇宙实在太大，玩家在探索星球的过程中其实很难遇到其他玩家。随着向银河深处的迈进，游戏难度也会越来越高。越往中心前进，所遇到的星球面貌就越奇特，玩家将会有更加诡异的发现。

E3 所演示的 DEMO，是在几个颜色鲜艳的星球上，有水晶阵列，有虹色的宝石，一簇一簇地分散在地表各处。红杉树般高大的


▲某些星球似乎存在古文明遗迹。

单叶植物像海草般摇曳。爬到山坡上，眺望远处岩浆色的大海……按键可启动火箭喷射包，飞到空中一揽全局。海面上有雾，迷雾中远处似乎有悬崖。在悬崖那边会洞穴。这些洞穴也是完全可以探索的，进到里面之后，就像来到一个色彩斑斓的地下世界，有蓝色、绿色、紫色、棕色，还充斥着暖色系的光——那是因为洞里有一些类似于萤火虫的生物。本作的总体色调是鲜艳明亮的，因为莫瑞喜欢这种美术风格。纽约大学游戏中心主任弗兰克・兰特兹说："很多游戏欠缺的一个东西就是一种很有自信的风格感觉，而《无人天空》具有这样的个性。"

莫瑞说，《无人天空》是向他小时候所喜爱的科幻小说致敬——阿西莫夫、克拉克、海因莱因等——以及向这些小说的插画致敬。在上世纪七八十年代，科幻小说的封面和内页插画有着鲜明的风格——虽然很多时候与内文并不相关。而成长在那个年代、热爱科幻的少年们，总是会对着那些插画，想象其中所描绘的世界，脑补其中的故事与历史。那时宇宙被描绘成具有浪漫色彩的边境之地，广袤而庄严，飞船与未来派的建筑以全景视野呈现，显得宏伟而又渺小。宇宙探索的同时总是伴随危险：飞船坠落在荒芜的星球，偶遇失落的文明留下的谜团……

莫瑞本人也是《无人天空》的主要程序员之一，他负责的主要是星球地表的生成，但它自己也不知道每个星球会具体变成什么模样。为了避免给玩家的探索带来麻烦，游戏中没有因为从高处跌落而挂掉的设定。

每个星球都有其各自的生态系统，有着各种各样奇形怪状的生物。不过从人类审美的角度来说，这些生物都是还能看得过去的，即使是那些极具攻击性的生物，也不至于奇怪得太离谱。大体来说，这些生物还是以人类所理解的生物形态为基础，并没有脑洞大开的怪物。

在某些星球上空，玩家可能会碰到巡逻的机器人。这些是保护星球生物的无人机，一旦发现玩家肆意杀戮动物，或者非法挖矿，它们就会进入攻击模式。而挖矿和收集资源实际上是推进本作"主线"的一个重要方式，玩家需要收集资源，才能不断发展出新技术，然后研究出能级更高的飞船，这样才能向银河的正中心跃迁。设计这样一个"主线"的玩法，是为了避免很多玩家在浩淼的宇宙中迷失，让目的性较强的玩家有一个清晰的游戏方向。

《无人天空》的游戏理念无疑是革命性的，但能不能成为一款真正好玩的游戏，还需要玩家的检验。无论如何，Hello Games 已经给整个业界带来了极高的预期。"发布会现场有 5000 名观众，还有至少 500 多万人在家里看直播。我坐在后台，在上台之前，我觉得自己就快睡着了……"当时和莫瑞一起坐在后台的一个程序员说："肖恩的脸色变得越来越苍白——他整个人都非常紧张。"为了抑制自己的紧张，莫瑞打算把注意力放在游戏的故事上，还有工作室的起源。他说："我上台的时候都快飙泪了，因为我要说的就是这游戏是我这辈子一直想要做的游戏。"



3. 摩天楼计划

莫瑞关于人生的最早记忆来自澳大利亚布里斯班的一个农场。他出生在爱尔兰，两岁时父母移民到澳大利亚。"我们住在一座闪闪发亮的大棚子里，它就建在一个大柱子上，有一个波浪状的铁皮屋顶。"他说。在澳大利亚住了两年后，莫瑞的父母又搬家了，这次是在昆士兰偏远地区一个上百万亩的大农场。这个荒无人烟地方，开车大半天都看不见一个人。农场有自己的发电机，以及自建的供水系统。偶尔会有游客来到那里参观，但是要开 600 多公里颠簸的道路，所以大部分人只能坐飞机进去。大农场里有 7 条飞机跑道，还有一个废弃的金矿。这片贫瘠的土地上经常会有沙尘暴席卷而至。要跨越这片农场，本身就像是一场远征。"有时候要出去确认风车之类的设施是否照常运转。"莫瑞说，"每次至少都要两个人一起去。小时候大人就告诉我们，如果和你同行的人出了状况，就找个阴凉的地方，如果没有阴凉的地方也不要跑太远。没有水和实物你能活三天，所以你要做的就是找到引火柴生火。你要呆在原地，在固定时间生火。因为大人会开飞机到处找，三天的时间飞机能够找完整片地方。"莫瑞经常和他父亲一起出门数日。晚上他们就在灿烂的星空下露营，那时能清晰地看到银河。

在这种环境中成长的莫瑞迷上了科幻。当他第一次发现小说《沙丘魔堡（Dune）》，就像久旱逢甘霖，读到废寝忘食。很多年后，当他成立了 Hello Games，他对联合创始人莱恩・多伊尔（Ryan Doyle）、大卫・瑞木（David Ream）和美工格兰特・邓肯（Grant Duncan）说，将小时候的经历作为游戏的主要灵感来源。"想想你们的小时候，那时你们想当什么？宇航员、特技演员、消防员还是警察？"这四位创始人就在莫瑞家的客厅工作。最初他们主要做基础工作，比如物理引擎的研究，确定物体在假想游戏空间里的行为方式。"我们经常提到的是皮克斯，因为他们的作品色彩斑斓却不幼稚。"邓肯说。《Joe Danger》的灵感就来自于邓肯在一盒旧玩具里发现的特技人。

这几个合伙人一起干了一年之后公司几近破产，莫瑞当时穷得把 PS3 都卖掉了。"我们当时真的是孤注一掷。"莫瑞说。2010 年 6 月游戏发售当天，莫瑞买了一些廉价的苹果酒。"我们决定就喝苹果酒庆祝吧，游戏发售后该怎样就怎样吧。"莫瑞说。游戏在午夜之后才在英国地区上线，刚开始加载的时候屏幕突然黑屏，造成了短暂的恐慌。不过一小时后，Hello Games 的小伙伴们开始数钱了。

莫瑞在两年后的一个早上开启了《无人天空》项目，当时他们正在与微软艰难地磋商《Joe Danger》的市场营销计划。所有人都回家了，莫瑞一人呆在工作室里编程。他像发了狂一样的工作，一直做到凌晨三点多。"现在回想起来，当时我应该是碰上了中年职业危机。这些游戏的意义是什么？比如《Joe Danger》，它能有多大的影响力？"莫瑞和他的合伙人半开玩笑地说，总有一天他们要做一个野心之作，代号"摩天楼计划"。第二天他对邓肯和瑞木说："我们开始做吧！"他先做了一小块的样本地形，还看不出来到底要做什么。瑞木说："这玩意儿太抽象了，你到底在做什么？"邓肯也非常怀疑。美术们对于莫瑞所用的手法非常鄙视，一位美工警告他说，这做出来的东西"可能会像坨屎"。

邓肯与瑞木开始设计相对传统的游戏，仍然以《Joe Danger》为原型，将小时候梦想的职业进行幽默化表现。他们的暂定名是《太空实习生》。但莫瑞要求他们用更加开放的思维去做这个新项目。莫瑞说："我当时考虑过再开一家新公司，走一条与 Hello Games 不同的道路。"他真的将公司一分为二，好几个月的时间里，他和另外三人在一间封闭的房间里秘密开始了《无人天空》的开发工作。

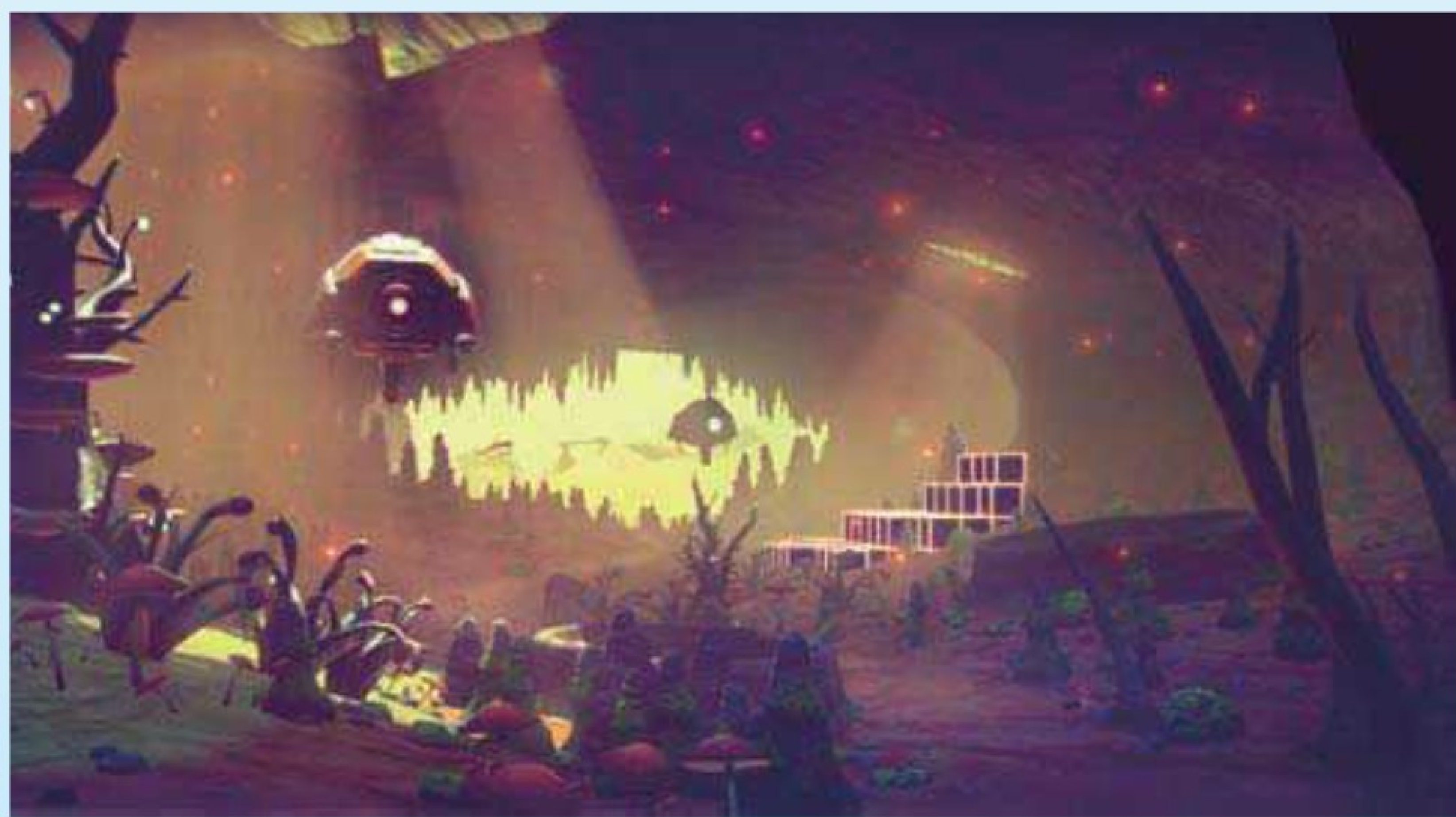
特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

4. 创世程序

如今要打造出一款3A大作，需要数百名美术与程序紧密合作。类似于《GTA》那样大规模的开放世界游戏，画面中的每个像素点几乎都是手工制作出来的。莫瑞一开始就意识到，以他们的团队规模，要创造出一个有冲击力的巨大世界，就只能使用程序生成计划，通过改变一些数值，就能改变整个场景。这种技术在游戏业界并不少见，早在1984年太空游戏《Elite》就采用了程序生成技术，莫瑞小时候就玩过这游戏。实际上，在那个年代使用程序生成技术的游戏远比现在要多，因为当时计算机的内存非常小，随机生成能够以最小的内存占位创造最大的场景可能性。如今程序生成技术再次火遍业界，这要归功于《我的世界》的流行。使用程序生成最大的缺陷就是每个场景都过于相似，虽然构造不同，但给人的总体感觉是枯燥乏味的。而莫瑞要创造的是一个画面元素丰富的随机场景，每一个都要有完全不同的感受。

没有哪台电脑能够真正实现随机场景生成，所谓的程序生成技术，关键是程序员使用花样百出的算法。莫瑞介绍说："计算机只能识别一定大小的数字，当你建造电脑的时候，你实际上是在说，这里是数字存储的地方，这个空间只能存放多少数字。"这样的"空间"对于游戏机来说空间大小是64比特。当玩家第一次启动《无人天空》，就将一个"种子"数字（目前的内部版本是Hello Games某程序员的电话号码）插入了方程式，然后生成了一长串的数字，然后被任意分割并存储到64比特的空间里。莫瑞说，这个"种子"决定了整个银河的结构，由此生成的随机数字就是各星球的数字坐标。然后这个过程将被重复：每个星球的数字变成了决定该星球构造的"种子"，星球的数字又被用于决定星球地表的质量、气候与生态体系。也就是说，整个宇宙从宏观到微观都是由种子数字决定的，如果两个玩家一开始使用的是相同的种子与相同的方程式，那么他们将看到完全相同的场景。

通过这种方式，Hello Games只用1400行代码就创造出1800亿亿颗截然不同的星球。因为游戏中所有必要的视觉信息都是由方程式描述的，在被玩家碰到之前实际上并不存在，玩家碰到星球并进入之后，相关算法才会启动并生成一个星球呈现给玩家。这就像一个正弦曲线，一个简单的方程式可以决定无穷的波峰与波谷，轮廓线上的每一个点都与其他的不同。这就是说，《无人天空》的世界准确来说并非随机生成，而是根据一个类似于正弦曲线的方程式，决定了整个宇宙的形态，其中的每个星球就像曲线上的点，他们各不相同，但又并非完全随机，而是由方程式所决定。这与过去一些RPG中所采用的随机迷宫并不一样。莫瑞说："这一点很有意思，意味着我不需要事先把一切都算好。"同样的，游戏会不断确定玩家的位置，然后只生成玩家的视野能够看到的区域。当你转身的时候，你背后的动物、山脉、星系其实也就不存在了。



这套系统的基本原理听起来似乎也不是那么难以理解，但是真正实施起来会发现极为难以控制。程序生成的星球往往过于怪异，而且玩家进入到这样的星球后会发现被奇葩的地形折腾的够呛。如果莫瑞将该系统往另一个方向发展，又会变得单调无趣。此外还有一些特定的自然要素很难做到方程式里，比如河流。在传统游戏中，要创造一条河流，美术要先做一些山出来，在山之间放入河流，河水流经的区域在地图上必须是由高到低的。但这个过程太耗人力，而且要提前知道整个地形布局。由于《无人天空》每个像素的画面都是即时生成的，所以不可能提前知道地形。理论上，游戏会快速生成一个样本地形，然后决定哪些像素属于河流，接着再在该样本旁边生成有一个样本地形，如此往复。所以整个世界中的每个元素都是环环相扣的，电脑为了确定一滴水的存在，可能要建造整个世界。经过大量的尝试之后，莫瑞对算法进行了改良，问题迎刃而解。

5. 超级方程式

每天早上10点刚过，莫瑞就带领他的团队开个短会。十几个程序员与美术站在几排电脑前，或者坐在他们的椅子上滑过来。他们很快地把当前存在的问题过一遍，以及设定新的目标。到了晚上，莫瑞就详细检查主版本的状况。他对员工们很放心，但还是看得很紧。

美术们在本作中的工作方式与其他游戏不同。虽然这个世界是靠程序和算法生成的，但仍然需要基础美术素材。美术们负责设计基础美术原形，再通过程序员的算法产生变种。比如美术可能一整天都在做昆虫，一整天盯着照片分享网站看，设计某昆虫原型的各种特征，了解算法如何将一个原型变种成几百几千种的组合，然后再进行修正。美术总监格兰德·邓肯说："这是一个不断迭代与优化的过程。"比如游戏中的建筑结构模块也是他设计的，能够以无数种方式进行组合。由于很小的变化就可能产生无法预测的结果，比如某种植物的颜色可能会影响所有的树，甚至岩石，乃至星球上的生物。为了不出岔子，开发团队设计了一种"无人机算法"，就像无人机一样在这个宇宙里寻找并发现问题，将存在问题的地方截图，了解不同的决定会造成怎样的蝴蝶效应。

莫瑞和大卫·瑞木坐在一起，他的主要工作是游戏玩法系统相关的编程，比如让太空大战中飞船的操作更真实，他想要莫瑞检测他的工作。"我必须把手柄给肖恩，因为我玩这游戏已经很顺手了，因为我知道它的整个构造。同时也因为我们之间互相信赖，所以我敢大胆地叫肖恩滚蛋。"瑞木说。

莫瑞玩了几分钟，在太空里与敌人的船舰激烈交锋。"这次比周日的时候好玩多了，"他说。但他担心过于真实会让玩家玩不懂，玩家可不习惯太空中无摩擦的物体运动特性。于是他建议做一些修改。在测试时，莫瑞注意到他的飞船脱离星球大气层的速度太快了，没有了E3版本的那种戏剧性感觉，一下子就飞入太空的感觉会很突兀。



▲在星球上也有空战内容。


▲如此美丽的世界，竟是由程序自动生成。

这时就轮到黑泽尔·麦肯德瑞克（Hazel McKendrick）出面调整了，"大气层不够厚，"她说，只要调整方程式，让更多效果自然的阳光穿透大气层，同时能更好地看清周围的星球，这样E3版本的效果就出来了，她建议当飞船穿透大气层时临时提高大气层的厚度。

"所以说，让人烦恼的是，有时候需要故意做错才有更好的效果，"瑞木说。

团队的其他成员一整天都在做阴影、生物的AI、给物体加入碰撞属性……程序员给树木和石头加入碰撞属性后它们就可以被摧毁。说到物理属性，还有一些问题是玩家想像不到的——在大部分游戏中，无论地图有多大，都是建立于平面之上的。而《无人天空》带给玩家的是真正的圆形的星球，要精确计算地心引力，否则物体会从星球上掉下去。程序员查理·唐格拉（Charlie Tangora）就曾发现一个问题——山洞里有牛在洞顶行走……他研究了很久才发现："我艹，你是在南半球，一切都是上下颠倒的。"

莫瑞坐在自己的电脑前时，通常是在做地形。他一直在寻找新的灵感。去年他看了电影《星际穿越》后，认为那颗冰雪覆盖的星球"拥有非常典型的'数学式'地形"，第二天他就写了一个方程式，做出了类似的地形。最近他又注意到另一款游戏的美术手工设计的地理构造，但他发现《无人天空》的算法无法做出那种效果。这问题让他很苦恼，但他很快发现了解决方案——2003年比利时植物遗传学家乔恩·吉利斯发表了一个方程式，能够描述种类多样的自然形态，从硅藻、海星、贝壳到蜘蛛网、雪花、水晶体。他将该方程式做成插件加入到建模软件，"然后所有这些美丽的形状就自己生出来了，"他对《自然》杂志说。"这事美妙得有点不真实——我想了两年，我哪里做错了吗？为什么别人都没发现？"吉利斯将此方程式命名为"超级方程式"。

莫瑞将超级方程式输入到他的地形程序中测试某个星球。他先是制作了简单的胡桃形状，漂浮在沙漠上空无尽的网格中。这画面有点像80年代的唱片封面。不过这整体画面并不重要。重要的是当他刷新数值后，漂浮的形状就全都改变了。莫瑞说："对我们来说最难的是创造一致的形状。"为了创造多种多样的地形，方程式要能对付种类多样的随机信息，而又不产生可能造成问题的数学变异体。要找到一个靠谱的方程式很困难，而超级方程式经检验是非常可靠的。莫瑞将会在游戏中大量使用这种方程式，尤其是在银河中心的星球上。那里星球面貌会变得更奇特，参数的小小变化就会产生巨大的变异。

对于这个巨大的世界，热爱探索的玩家们总想到处瞧瞧，游戏的开发者们也不例外。邓肯经常为游戏添加一些奇怪的植物，有一次在做外星真菌时，看到有鸟群飞过高耸的黑色尖顶石碑（灵感来自英国插画家约翰·哈里斯的太空建筑）。邓肯启动了鸟类算法，但奇怪的是却跟着变出来恐龙。"我做的这个世界是用来测试的，在此之前从没在上面碰到过动物。我也不知道发生了什么事。"

6. 未知世界

今年5月，Hello Game进入了疯狂的工作状态。莫瑞放任他的头发和胡子野蛮生长。与索尼之间的探讨变得更复杂。索尼已经将《无人天空》定位成一款颠覆性的游戏，市场人员开始策划用不同的方式进行广告宣传，关于该作的报道已经不是莫瑞能够控制的了。莫瑞说，现在他晚上经常失眠，他最担心的是《无人天空》要赶着市场宣传的热度草率发售，无法等做到真正满意的程度。他担心这变成一次墨迹测试，每个潜在的玩家怀着某方面的期待而来，结果却发现跟期待的完全是两码事。

"超级方程式"虽然蕴藏着无限可能，其实本身非常简单，总共只有120多行代码。不过将其写到地形生成系统后，需要考虑到许多关联问题。莫瑞说："它很酷，但是目前与生物AI的结合简直是噩梦。"毕竟超级方程式只负责生成形状，而在游戏中需要让他们动起来。

索尼方面打算出一本与《无人天空》配套的书，当莫瑞知道这事无可避免之后，他决定参与到这本书的创作。某天下午，他与《守望者》漫画系列作者戴夫·吉本斯见面，讨论是否可以由他担任该书的编辑。他们在工作室楼上的休息室相谈甚欢，聊到了菲利普·迪克和他的科幻系列《地球贸易局》，这是莫瑞非常喜欢的一本经典小说。然后莫瑞转向电视机，将吉本斯带到了一个雪山延绵的星球，这也是E3演示版中的内容。"这是一个生机勃勃的宇宙，"他说，"我可以往任意方向走上几天几夜，然后我会环绕整个星球回到起点。"

莫瑞说着爬上了飞船，然后飞向小行星带。"这个我还没有真正对外公布过，我认为非常酷，只要按一个键，我就可以调出一张星际地图。"他按下按键，周围的宇宙空间浓缩成一个个光点，代表各自的星系。这浩瀚的星际地图，将飞船的位置用白色方块框定在最近的太阳。旁边用一栏文字注明该太阳系由电脑生成的名字。矢量线表示飞船的超动力能够抵达的星球。莫瑞说，类似的星图表现方式过去早就有人做过，但都是美术画出来的，意思一下即可，玩家有个两三关最多十来关可选。而在《无人天空》，星图里的每一个点都是一个世界，不仅如此，驾驶飞船穿行于星际，各种小行星带、宇宙物质都真实存在，你可以无限放大、无限缩小，你会看到大小不一的星球与宇宙发光物质从身旁穿过。通过本作，你会真正知道宇宙究竟有多大。

在这个无边无际的世界里，你可能会发现一些无聊的星球，而即便如此，那也是一次全新的发现。"就像现实一样。"吉本斯说。

莫瑞在一片星云前停了下来，它巨大的密度让他感到敬畏。他犹豫了一下，最后选择了一个目的地。"我无法保证那里是否有趣，"他说着，地图消失了，他回到了飞船驾驶舱里。超动力引擎启动。接着身后的世界模糊了，飞船一往无前地跃入未知的星球……


■游戏中有无数个这样的世界等待玩家。



PS4	如龙0 誓约之地	SEGA	动作
	人中之龙0 誓约的场所		亚版
	2015年3月12日	本地1人	对应年龄：18岁以上
	售价为：428港元		

因为制作攻略的关系，制作这份中文版攻略之前其实已经把日文版白金了，算下来光主线我都通了不下 3 次了，虽说再白一遍是不太可能了，但是剧情倒是看了 3 遍都没觉得腻。而作为系列首次推出了中文版的作品，《如龙 0》的翻译不得不说做得非常用心，特别是支线故事中各种细节都翻译得很不错，硬要挑刺的话大概也就多了一些国内不怎么常用的俗语罢了，但整体也无伤大雅。如果想深入了解这个系列，不妨从这一作开始。

基本操作



按键	作用
□键	普通攻击/非战斗状态下为撒钱
△键	重攻击/热血动作/对倒地敌人追击
○键	抓住敌人/特殊攻击/捡取or投掷武器
×键	回避（锁定敌人的状态下横向回避可以躲到敌人的侧边或者背后）/冲刺（非战斗状态下）
START键	打开菜单
SELECT键/触控板	打开地图
十字键	切换战斗风格
R1键	长按为摆出架式（相当于锁定敌人）
L1键	防御
R2键	挑衅
L2键	视角复位

连段

□攻击的特性是速度快，威力相对较低，但是连按会自动构成快速连段，而△攻击伤害较高，部分风格的△攻击还可以蓄力，但相对地硬直会比较大，而且一般只能接在□攻击后面才能构成连段。游戏的连段系统类似于"《无双》系列"，快速连段中可以随时接△键使出终结重击，快速连段的段数不同，终结重击的动作也会发生变化。

防御 & 破防

游戏里敌我双方都可以进行防御，而且大部分连段的动作都不够紧密，因此即使受到了伤害，只要按住防御键就有可能挡住后续的连段，所以实战中防御是必不可少的动作。而当对手采用防御的时候一般有四种手段：

一、通过高威力或者连段数高的招式连续攻击对手直至破防，这是最没效率但是最直接最常用的方法；

二、从敌人的背后攻击，因为防御通常只对正面有效，不过如何绕到背后是个问题；

三、用投技，但是要注意后期的敌人——特别是BOSS级别的不仅会拆投，还会反投；

四、用刀刃、枪械、电棍之类的武器。

另外，玩家在防守侧的时候也要注意上述会被破防的情况，特别是刀刃和枪械等武器，后期经常会遇到带这些武器的敌人，刀具在持有武器的状态下可以防御，但是会损耗武器的耐久，子弹依然不能防御。真岛的强打者风格自带武器，也可以直接防御刀具。后期部分风格的技能强化上去之后，也可以防御刀具甚至枪械。

斗气状态 & 热血动作

热血动作是历代《如龙》的标志之一，玩家HP下方有三行热血量表，积蓄到一定程度以上之后会进入斗气状态（角色身上会冒出斗气），斗气状态下角色的战斗力会明显加强，而且部分强化技能也要在斗气状态下才能起效，热血量表有三行，每一行对应一格热血档位，1格档位表示要蓄满一行才能发挥效果。热血量表在遭到对手攻击或者一定时间内没有给敌人造成伤害就会开始扣减。

满足特定条件之后，画面右上角会出现蓝色的"极"字样，这时候按下△键就能消耗热血量表使出热血动作。热血动作会根据敌我双方的状态以及环境要素等发生变化，比如靠近墙边、抓住对手、对手倒地、手上有道具，同伴连携等，这些都会影响到奥义的演出和伤害。而且有小部分奥义要学会了之后才能使用。



能力强化

金钱是本作一个重要的主题，我们做房地产开夜店都是为了赚钱，那赚到的钱用来干什么？当然是用来强化自己的战斗力啊，正如酒神师傅所说，没有东西比投资自己更有价值了。

桐生一马和真岛吾朗在本作中的能力是消耗金钱来强化的。每个战斗风格都有一个独立的技能盘，除了HP提升等共同的技能之外，其余技能只会对当前风格有效。每个技能盘里有三个路线，虽然没明确标示，但可以看出是以往的心、技、体三个方向。从中间的圆心开始，玩家必须要按照这个盘的路线一步一步地强化。技能盘的外围有一圈是封锁的区域，这些技能需要金钱岛系统或者夜店系统玩到一定程度以后才会解锁。

另外，技能盘上还有一些封锁起来的技能（写着一个"师"字），这些技能要先把与之相连的技能强化出来，然后去找对应的师傅，通过相应的训练之后才能解锁。



战斗风格

如果不使用武器的话，桐生一马和真岛吾朗两人各自有三种基础战斗风格，从性能上说三个风格分别是平衡型、速度型和力量型，当房地产和夜店相关剧情全部完结之后还会追加隐藏的堂岛之龙和岛野狂犬风格，这些风格性能全部都有很大差异，下面为大家一一讲解。



流氓风格

桐生一马的平衡型风格，速度和攻击力较为平均，没有明显的优点也没有明显缺点。独有的特性是坚毅反击，当玩家在遭到攻击出现硬直而且没有倒地的时候，可以马上按任意攻击键，让桐生重整体势并立即反击敌人，得益于这个特性，对付较弱的敌人时会显得非常强势霸道，通过坚毅反击打断对手的动作，阻止后续伤害，也是贯彻了“进攻就是最好的防守”这个道理，低难度下甚至可以跟早期BOSS级别的敌人拼血。不过后期或者高难度下敌人也会“坚毅反击”，而且更加霸道，那时候就别指望用跟对方血拼了。



快攻手风格

桐生一马的速度型风格，重视回避和立回能力，特性是可以三连回避，而且可以用回避动作取消一些攻击或者受创硬直，后期跟强力的敌人一对一的时候首选这个风格（比如金满斗技里面打勒索哥）。不过相对地攻击威力较低，破防能力太差，而且招式也很难将敌人打出硬直，使得后期对付体格较硬的敌人时也很容易遭到反击。所以快攻手虽然适合单挑，但绝对不能跟敌人拼血。抓住对手的破绽见缝插针地出招，以保证自己安全为最大前提作战。



火爆浪子风格

桐生一马的力量型风格，□键攻击的时候会自动捡起身边的道具，并用道具作战，在道具较多的环境下战斗非常霸道，就算没有道具，基本攻击力也比另外两个风格高出一大截。能力提升之后在斗气状态下攻击还会带霸体，所以很适合群战。

缺点是平时移动极度缓慢，所以非常不擅长立回，某些场合就是个活靶子。防御是忍耐动作，忍耐不能完全抵御伤害，但是能大幅降低伤害，并且对全方位有效，升级之后能抵挡刀具甚至枪械。能力强化之后还会追加各种防御状态的反击技，但是对操作要求较高。不过要提醒一下，这个防御动作依然会被投技抓住。

另外这个风格还有一个优势，就是可以用投技抓倒地的敌人，从对方的腿部使用机会抓对方的脚，之后可以继续按○键再摔一次或者按△键怒踹一脚，不过后期的敌人在被抓住脚的状态还是能拆投。如果站在头部的方向使用，桐生会将敌人抓住重新站起来，并且让对方强制陷入眩晕状态，此时可以安全稳定地输出。

学会后期的能力“金刚之腕”，桐生在热血状态下攻击带有绝对霸体，此后无论大小团战单挑都能几乎无脑碾压过去了。



堂岛之龙（传说）

桐生一马的隐藏风格，差不多是流氓风格的强化版，独特的性能是应龙之光，其他风格的部分专用技能会反映到这个风格上，具体可参照下面的表格。这个风格基本的攻击动作不算给力，招式有不少破绽，遭到反击的几率也比较高，破坏力也不如火爆浪子风格，但是有四个非常实用的特性，掌握之后会变得非常风骚：

一、自带三种Gear反击，在锁定状态将要受到攻击时按○键（档位1），防御状态下将要遭到攻击时按△（档位2），锁定状态下遭到攻击前按△键（档位3），善用这三招反击可以把敌人玩弄于鼓掌之间。

二、在档位2以上时，连段在△攻击命中对手（没有被防御）之后马上按○可以再接一发投技追加伤害。

三、跟火爆浪子风格一样，对手倒地的时候可以用○键抓起来，之后可以按○键甩出去或者△键怒踹。

四、这个风格可以直接对对手发动热血动作，不需要倒地或者抓住等条件，也可算是大优势之一。



应龙之光适用能力	
风格	能力
流氓	刚体的心得
	提升热血累积率2
	提升攻击威力4
	黄龙的气势
快攻手	朱雀的气势
	武器大师【手指虎】
	抑制热血减少量【时间】2
火爆浪子	提升攻击威力3
	抑制热血减少量【伤害】2
	玄武的气势
	提升攻击威力4
	青龙的气势

干架师风格



真岛吾朗的平衡型风格，跟流氓风格一样没有明显的优缺点，而且少了个坚毅反击，不过这是真岛吾朗惟一能够捡道具的风格。所以使用的频率还是挺高的，而且这个风格可以二连回避（桐生的流氓风格只能一次）。在强化之后，这个风格可以学会一些抢夺敌人道具的技能，在后期满街都是"拿家伙"敌人的环境下有很大作用。跟师傅米木练习之后还能获得防御回热血量表的技能，这些特性后期都非常实用。

强打者风格

真岛吾朗的力量型风格，自带一根打不烂的棍子，进攻破防压制能力自然不用说，部分攻击的时候带有霸体，而且能够主动发动热血动作，无需等敌人倒地、抓投或者眩晕，这个重要的特性也是其他大部分风格所不具备的。另外，后期强化之后有全方位防御自动防御，安全性有保证。不过要注意，棍子的△攻击如果撞到墙壁或者障碍物会遭到反弹，从而给自己造成硬直。战斗的时候要注意周围的环境。连段推荐是□□□△。强打者风格的能力盘里面还有很多加强其他武器能力的技能，因此强化满了之后有很多好处。



舞者风格

真岛吾朗的速度型风格，以华丽的街舞动作来进行战斗。因为连段结束的时候会有一个强制耍酷动作，所以很容易挨揍。而且□攻击不容易对敌人打出硬直，遭到反击的几率也高，在要保护自己体力或者面对动不动就秒的敌人时基本不会用这个风格。

虽说之前在香港举行活动的时候，连制作人自己都说这个风格比较弱，但实际上有其余两个风格无法媲美的群战能力和压制能力（相比之下干架师才是真的弱）。个人推荐连段是是□□△的倒立旋风脚以及□□□△的托马斯回旋，特别是后者有下段判定，可以对倒地的敌人追击，对简单的BOSS也可以进行压制，其余连段不推荐。得益于这两招让舞者风格成为除了岛野狂犬之外团战中最霸道的风格。另外，能力提升之后可以学会群体反击的热血动作，这招可以说是在被围困状态下突围的神技。



岛野狂犬（传说）



真岛吾朗的隐藏风格，自带一把打不烂的刀子，跟桐生的堂岛之龙一样技能盘都是提升基本能力参数，没有其他特别的能力，但本身攻击动作要比堂岛之龙实用很多。一方面是攻击速度快而且灵敏，另一方面是因为有刀子的关系可以直接切空手防御的敌人，各类连段接△重攻击之后如果继续按△可以进行多次突进斩击，突进斩击对躺下的敌人也有判定，而且只要每次突进砍到敌人就可以继续砍下去，直到砍空或者到达次数上限为止。同时面对三个敌人的时候可以对它们直接发动热血动作。单个敌人靠近墙壁的时候也可以发动。热血档位3并且装备小刀（不换掉默认武器就行了）的时候在敌人堆里按○键能发动回旋斩，伤害高判定强，可以用于突围或者突袭，非常实用。

跟堂岛之龙的"应龙之光"一样，岛野狂犬有"狂犬之暗"的特殊能力，可以得到其他三个风格的部分能力，具体如下：

风格	能力
干架师	提升攻击威力4
	提升热血累积率2
	干架师的心得【魔眼】
舞者	抑制热血减少量【时间】2
强打者	青龙的气势
	抑制热血减少量【伤害】2
	提升攻击威力3
	提升攻击威力4
	黄龙的气势
	玄武的气势

勒索哥

勒索哥是在神室町和苍天堀周围闲逛的强敌的统称，这些敌人的特点都是提醒魁梧而且头上有个价码。如果走近他们的话会触发战斗，他们的能力很强，如果赢了的话可以拿到他们头上价码的额度的钱，战斗输了的话不会GAME OVER，但身上的钱会被全部拿走。之后如果再找到他们并击倒的话，可以将被抢了的钱全部拿回来。



另外，勒索哥有时候会躺在地上睡觉，此时偷偷走过去的话可以不进入战斗偷他们身上的钱。

富有哥

在神室町的桌球室，以及苍天堀的夜店Grand门前各有一个富有哥，跟他们对话并且完成绊值相关的支线之后，桐生和真岛两人可以通过他们互相给对方汇款。游戏后期桐生的房地产赚钱效率和简易程度远远超过真岛，所以后期升级能力需要花费的钱基本上是靠桐生赚回来的。然后经过这些土豪将钱交给真岛那边。最初两次会收高额手续费，但之后就是完全免费的了。

成就目录&CP交换

神室町和苍天堀两个地方都有一个神社，神社的作用就是给让玩家用CP交换各种有助于平时战斗或者探索的元素。比如延长奔跑时间、扩大撒钱范围等等。CP的获得方式是完成“成就目录”的项目，每完成一个项目就能获得1点CP。成就目录里真岛和桐生共通的项目完成之后，两人都能获得CP，但是完成专属的项目只有对应的角色能获得CP。要注意后期CP的消耗会比较激烈，而且有些成就目录要完成是有一定难度的，所以CP不要过于滥用。

个人建议两名主角首先将跑步能力升到Lv3，桐生这边优先将营业的“资金回收速度”提升到Lv3（不需升太高以免造成浪费），然后剩下的堆到战斗那边，慢慢将“界限突破”升出来即可。真岛那边则可以完全无视CP交换妹子，升奔跑时间和战斗相关项目，尽快将界限突破升出来即可。

撒钱开道



本作新增的系统，随着游戏流程推进会开放，非战斗状态下按□键可以在街上撒钱，撒钱的主要作用是吸引周围人的注意力，特别是能够让追赶过来的敌人分散注意力，在不想战斗的时候可以趁机逃跑。每次撒钱的金额是10万日元，而且通过CP强化可以让撒钱的范围更广。

桐生一马 金钱岛系统

桐生一马这边的经营模式是搞房地产，通过收购神室町的店铺或者娱乐设施，扩张自己的势力范围并通过企业为自己带来收益。不过商业上是由竞争对手的，桐生一马的对手是五大富豪，他们分别是娱乐王、赌博王、风俗王、电脑王、艺能王5个人，这五个人以庞大的资金瓜分了神室町全域。而桐生一马的目的就是要在地产界击败他们。桐生一马的办公室在“甲鱼大街”的杉田大楼的上面，查看办公室的模型可以对自己旗下的物业进行操作。

金钱岛管理

利润回收

这里是对各个地域的物业进行投资，以及利益回收选项。这里根据5个地域设置了5个选项条（当然前期还没能收购的地域是不能显示出来的），每一个选项条可以看到该地域的占有率，预计收益和收益回收进度。按△键就可以对该地域进行利润回收，当然不是马上能收到钱的，该地域的选项条里有个回收进度条。只要玩家处于活动的状态这个进度条就会增加，呆站着也行，但是打开暂停菜单等待不行。红色的进度条涨满了之后就可以进行收益结算，实际获得的收益会根据行情（景气）而进行一定百分比的调整，再根据占有率追加一定比例，然后扣除委经理人和警卫的工资。最后结算出实际收益额。

另外，收益完成之后会随机触发该区域的竞争对手进入投资战，他们会对其中的一家商铺投入资金，这时候我们事先委派的经理就会进行守卫战。对手投入的金额会削减商店经理的HP，如果HP耗光了，商铺就会被抢走，但是桐生一马也可以对经理投入资金维持他的HP，以此来保住自己的企业。



商铺投资

每个商铺都有一个预期利润，这个金额表示每次回收利益的时候如果没有其他因素影响的话可以回收到多少钱。预期利润下方有个店铺等级，玩家可以通过采纳“顾问”们的意见，对商铺投入相应的资金，从而使得商铺获得经验值升级，不同顾问的意见花费的金额是不一样的，当然获得的经验值也不一样。而每提升一级，商铺的预期利润就会提升一定金额，等级最高是“S”级。



但是投资商铺只能在没有对商铺进行利益回收的状态下投资，而且不能连续投资，每回收完一次利益之后只能投资一次。

收益阻碍

“五土豪”显然不会让我们这么轻松地赚钱的，自然也不会用什么干净的手段，有时候他们派遣一些流氓到市内干扰玩家获得收益。如果发生了妨碍事件，该地区的收益进度会停止，而且在地图上可以看到妨碍地点，玩家必须过去将那里的人击倒，这样收益进度条才会继续前进。干扰的敌人有有强弱之分，不过实际上就不会有特别强的敌人，因此如果有空过去的话最好还是亲自解决掉比较好。

如果事先有在该区域配置警卫，那么发生阻碍的时候便有可能会自动解决。另外，如果成功制压了一个地域，该地域就不会再发生收益阻碍了。



人员配置

玩家可以分配各种人手来管理自己的物业，这些人员可以通过完成支线任务增加，而他们每个人都有自己的职责，这些职责有经理、警卫和顾问三种，作用各不一样。而且根据能力上的差异，要收取的工资也不同。



区域经理

负责对某个区域进行利润回收的人员，每个区域可以派遣一个人。投资战斗力是在进入投资战的时候的抵挡力，用★数量来表示，数值越高，商战的时候防守力就越强。景气影响力是影响该地区景气的数值，有5格，格子里面的数值表示他们每次回收利润的时候会对景气造成怎样的影响，每回收一次就会往右移一格，第五次以后就会固定在第五格，而这个影响力数值1点相当于5%。

无论体力还是景气影响力，只要将这个人换去负责别的地域就能重置。



警卫

跟区域经理一样每个区域可以派遣1个人，★的数值是表示麻烦解决能力，★数越多，发生麻烦的时候自动解决的几率就会越高。而治安影响力是影响该地区出现麻烦的几率，跟经理的景气影响力一样每次回收往右移一格，数值越低发生妨碍的几率就会越高。

警卫的另一个作用是，当玩家在该区域触发战斗时，警卫会有一定几率乱入帮助玩家。

顾问

给具体的店铺投资的时候可以选择派遣不同的顾问（同一个顾问可以派遣到不同的店里），给予他们相应的报酬，该店铺就会获得经验值并升级。具体可参照上文“商铺投资”部分。另外，每个顾问都有擅长的行业，行业是否适当对商铺获得的经验值也有影响。

店铺收购



要扩大自己对神室町各个区域的占有率，最简单直接有效的方法就是去收购店铺。每个区域能收购的店铺可以在暂停菜单的“生计”选项中查看可收购的店铺名字，之后按照这个名字找到相应店铺的位置，在店门口可以按○键查看，这样就会显示出店铺的价格信息。直接支付相应的钱就能把店铺买下来。店铺被抢走了也要用这个方式重新买回来。

真岛吾朗 风化岛系统

真岛吾朗的经营系统是开夜店，但是不是自己那家号称苍天堀最大的夜店Grand，而是位于法眼寺横丁角落里的一家小小的夜店——SunShine。同样，真岛吾朗也有他的竞争对手，人称“苍天堀五霸星”。他们同样分成5个区域瓜分了苍天堀的夜店人气。而真岛就是要打倒他们——动机跟桐生几乎是一样的。跟店里的阳田对话就可以进入夜店的准备和营业界面。

开店准备

在店铺状况确认项目中可以查看各个苍天堀各个势力的情况，最右边的那一栏是对手夜店的状况，中间那栏则是可提携的店铺一览。画面左边则是查看目前苍天堀的势力分布图，同时还显示出目前玩家的店铺粉丝数以及等级。如果粉丝数量超过了该地域所属那家夜店的粉丝，就会惹来对方的挑战。

在席公关小姐一览则是查看目妹子们的状态。“出勤成员编制”是选择开店之后出勤的妹子，最多能选择8个人。整天上班会影响到公关小姐们的心情，所以有时候要把她们换下让其休息。



妹子们的各项参数

阶级	根据总营业额排名的店内的排位
状况	妹子的心情状态
成本	每次开店经营的时候要支付给妹子的工资

阶级	根据总营业额排名的店内的排位
营业额	妹子的总营业额，就是她一共为店铺带来了什么多少收益
Ability	各项能力参数，其中HP是妹子的体力，如果HP太低的话会影响到妹子的发挥和心情，其余参数决定她适合迎接怎样的客人，这些参数全部可以通过升级来提升
Looks	外观，跟Ability一样决定她适合接怎样的客人，但是影响力并不如Ability，有时候这项即使是个×，但是只要Ability高的话依然能够讨好客人，这项参数可以通过改变妹子的服装外貌来调整

特别练习

跟白金级的妹子进行一对一的练习，其中“接客练习”是锻炼妹子的与客人的交谈能力。对话的过程中会出现一些选项，如果选到合适的选项可以提升妹子的好感度，画面左上角的是一条好感度槽，问题全部问完之后好感度的多少会决定这次训练的成果，并且获得相应的经验值奖励。全部选中提升最佳选项的话能够达成“Perfect Lesson”评价，经验值奖励也是最丰富的。另外还有“同伴练习”，这个是带妹子出去唱K或者玩其他东西，同样会根据成绩评等级并给予相应的经验值。

更换服装

更改妹子外观，调整Looks参数的选项——当然也只有小雪之类的白金级公关小姐才能调整。玩家可以详细地设置妹子的衣着、发型、化妆、饰品等，装备饰品的话还要额外花费一笔金钱。

通常营业



这个营业过程其实是一个小游戏，玩家作为夜店的负责人，需要时刻留意每一张桌子的动态，为来店铺的客人安排妹子，并且满足客人们各种要求。每次通常营业的时间是3分钟，每个客人逗留的时间会以一个圆形来显示，一圈为1分钟，半圈为半分钟。

店铺里面一共有六个座位，客人进店的时候会随机坐在其中一个座位上，这时候会出现一个倒计时，倒计时结束之前要给他安排一个妹子，否则会影响他的心情。每个客人对妹子有不同的要求，具体会在他们头上的对话框显示，比如TALK、PARTY等等，选这一项参数最高的给他就行了。如果你不知道让谁上，最直接的方法就是留意客人的心情——将光标停留到妹子头像上的时候客人的表情会变化，选择能让他有好心情的就行了。

另外后期有些客人会指名要哪个妹子来陪，这时候头上的框会显示妹子的名字。比如YUKI、AI等等。尽量满足他们的要求即可，但是有些时候让非指定的妹子去陪也能有高好感度。

妹子到位之后就会开始跟客人聊天，这时候只要等客人撒钱就行了。如果客人的心情好，撒钱次数会更加频繁。而客人的富有程度也会影响到他撒钱的金额——当然越富有的客人要求也越高。

客人的好感度排位



生气 → 不悦 → 一般 → 愉快 → 高兴 → 狂热

其中狂喜只有同意延长，或者发动了狂喜热潮之后才会才会进入。

TIPS：就算没有能取悦客人的妹子，最低限度也要选个一般的。因为客人如果不开心甚至会跟妹子发生争吵，这种情况应该尽量避免。

服务提供

在妹子陪客人聊天的时候，有时候会喊服务员过来，这时候将光标移动到对应的桌子上按△键即可拉近。这时候画面左上角会显示几个服务选项，其中只有一个是正确的。一开始妹子不会说要什么服务，只会做一个手势，玩家要根据手势选出正确答案。选错了不会有什么惩罚，但是选对了就能回复妹子的HP，并且提升客人的心情。下面是每个手势所对应的服务名。


菜单


更换冰筒


更换烟灰缸


湿毛巾


客人用玻璃杯


小姐用玻璃杯

结账

客人的时间到了之后，妹子会叫服务员过去结账，同样是选中按△键过去。这时候会出现两组四选一的选项。这些选项同样

会有不同的效果。如果客人能满载而归的话，可以有效增加店铺的声誉，粉丝数自然也会增加。

	分组选项	作用
1	是否要加节呢	询问客人是否延长时间，大多数情况下都会被拒绝的，但是如果对方心情好同意延长的话，好感度必定会上升至“狂喜热潮”，砸的钱也会更多，所以对一些比较富豪的客人，特别是在劲敌战里面应该尽量多问他们要不要延长
	送上伴手礼	给客人送点小礼物，增加客人的好感度
	谢谢您	客人在开心的时候给他道谢，不用消耗额外的费用而且能轻微提升他的好感度
	非常抱歉	离场时客人要是不开心的话应该道歉，表情“不悦”或以下的都应该要选这个选项
2	送上高级伴手礼	大幅增加客人离场时的好感度，要消耗较高额的费用
	诚恳而彬彬有礼地送客	增加客人离场时的好感度
	给予小姐奖励	给予妹子礼物，给她回复大量HP，但是需要小额费用
	夸奖小姐	赞扬妹子，能给妹子回复少量HP

客人心情在狂喜热潮下时间结束会进入第二组选项，其他心情则进入第一组。

狂喜热潮



营业画面的右下角有两条槽，黄色的是营业额槽，而下面粉红色的是狂热槽。这个槽会跟随者玩家的营业额增加额慢慢提升，当升满一格的时候就可以按R1键就能发动，随机让两桌左右的客人会进入狂喜热潮。狂喜热潮下的客人心情会直接升到最高，砸钱也是这个时候砸得最恨的，同时该桌的妹子也能回复少量的HP。狂热槽有三段，如果段数越高，发动狂喜热潮的效果会越明显。

在找不到合适的妹子陪土豪客人的时候也可以利用狂喜热潮来强制提升对方的心情，因此善用这个系统可以让收益飞跃增加。

地域争夺 & 劲敌战

苍天堀的势力被划分为MARS、JUPITER、MERCURY、VENUS、MOON这5个区域，每次营业开始之前都要先选定瞄准那个地区的客人来营业，以赚取该区域的粉丝数。不同区块的客人对妹子的要求也是不一样的。所以开始营业之前也要做好相应的准备。

当玩家在某个地域的粉丝数超过了该地区的夜店粉丝数时，对方就会登门造访并且触发劲敌战，劲敌战是双方同时开始营业，然后在一次营业内比谁的收益额高，收益只要超过对面就能获胜，反之则会输，不过输了基本上没有惩罚。

劲敌战跟普通营业不同的地方在于，对手的狂喜热潮槽能够用来发动干扰效果，比如强制赶跑这边的客人（对狂喜热潮的客人无效），或者让所有妹子的体力瞬间下跌到冰点等等。但是我方发动狂喜热潮也可以削减对面的狂热槽。

成功在营业上战胜了之后就能制霸该区域，而对面的王牌妹子也会加盟我方——游戏中6位白金级的妹子除了初期的**ユキ**之外，其余都要通过竞争对手战抢回来。

游戏一开始只有MARS地区可以选择，普通营业也只能面向MARS地区。打败MARS地区之后才会开放JUPITER、MERCURY、VENUS这三个地区，最后才到MOON地区。每制霸一个地区，真岛的强化技能封锁区就会解锁一部分。全制压之后才会开启岛野狂犬风格。

合作店铺

虽说真岛这边是经营夜店，但同样有类似收购企业那样的设定，每个地域都对应有一些商店，玩家只要走到这些商店的门前，像收购那样支付一定金额跟这些店铺达成合作，合作店铺的主要作用就是能获得一定量的粉丝数，当然，达成合作之后不用担心竞争对手回来抢夺。可合作的商店名字同样可以在生计菜单中查看。

公关小姐加入

夜店初期的妹子数量很少，最早只有可怜的三人，加入途径有三种，一是剧情加入，6位白金级别的公关小姐在真岛制压了各个地域之后就会陆续加盟，二是在街上劝诱，劝诱方式是根据她们的要求给她们送一份礼物即可。三是完成支线任务之后，在店门口对话后加入，支线任务加入的妹子一般都是金或者银级别的，能力比其他非白金级的都要高，四是在神社用CP交换，不过这些妹子既不影响到流程推进和奖杯，能力也不如白金级别和支线的，所以原则上我不建议将CP浪费在这种地方。

流程攻略

LEGEND难度须知

游戏的难度一共有4个，其中EASY、NORMAL、HARD是初期可以选择的，任意难度通关一次之后才会出现LEGEND难度。而游戏有LEGEND难度通关的奖杯，所以白金至少要打二周目。LEGEND难度下除了所有敌人的能力都会加强之外，任何剧情战斗的地方不会捡到回复药，而且还取消了续关，也就是说如果死了就只能读档重来。不过实际上并没大家想象中难，至少如果把能力全部升满了的话碾压过去是完全没问题的。提升能力必须搞经营相关的剧情，而搞经营也难免要完成一部分的支线，所以笔者建议支线和经营可以全部到LEGEND难度解决，第一周目打NORMAL难度赶紧通一遍主线即可。

游戏中除了最后跟亚门单挑的支线之外，其余全部支线在第六章和第八章之前就能完成（桐生还有两个在第十章），房地产和夜店系统也是开启了之后就可以直接玩到结束。完成这些之后桐生和真岛的能力会比之前强很多倍，后面主线的关卡就几乎完全不足畏惧了。



另外，主线里面还有一些有可能会错过的奖杯，这些奖杯最好也在第一周目达成。

第一章 盃之誓约

开始的时候约好了锦山去喝一杯，经过瑟蕾娜里的时候会触发剧情战斗，帮一个被挟持的人揍几个小混混，这个是相当于剧情的教学战斗，按照提示完成战斗即可进入剧情。

跟锦山汇合之后，按着R2键跟随着锦山走即可，如果嫌走得慢可以直接自己跑去神室商店街触发剧情。这里还有一场教学战斗，打倒两个醉汉即可进入剧情。打倒他们之后还会遇到一个外国老头过来教怎样升级能力。继续走到达酒吧，跟锦山一起唱首歌之后进入剧情。早上收到了组里的联络，到附近的电话亭打电话，然后坐的士去堂岛组。堂岛组的三个若头会对昨天“杀了人”的桐生进行审问，但桐生坚决不承认自己有杀过人。

剧情后回到神室町，这里会遇到昨天的外国老头和另外一个流浪汉，桐生从流浪汉那里开启了快攻手风格的攻击动作，并且进入这个风格的教学，以后随着技能提升可以去七福停车场找这个人进行特别训练开启隐藏技能。

教学结束之后，去泰平大街东的东兴信贷公司找昨天那个收账的人算账。在大厦楼下的电梯间会触发强制战斗，有3个人其中一个拿着棍子，上楼之后还会有4个人其中一个拿着垃圾箱，都是很简单的战斗，打倒他们之后就会见到公司老板并进入剧情。

剧情之后，桐生收到了锦山的传呼，先去电话亭打电话给锦山，锦山会让桐生到风间组找柏木修一起商量。商量完了之后，桐生为了不给风间惹麻烦决定向堂岛组表明退会，然后自己一个人去查找真相，到神室町外坐锦山的车去堂岛组事务所。前往事务所之后会有几场战斗和BOSS战，可以先准备一下。特别是LEGEND难度，因为关卡的流程很长而且现在桐生的能力有限，所以回复药至少要多带一些。

到达堂岛事务所之后桐生向久濑表明了来意但遭到了拒绝，只能靠暴力解决了。进入强制战斗，一开始要先在这个房间内打11个人，除了剧情里很拽的那个米田（共）之外其他人都是杂兵，快攻手风格不太适合应对这种场合，建议用有根性反击的流氓风格打。房间内的桌子、花瓶、沙发等都可以当武器使用。做掉这11个人之后开门还会有一些带了武器的人进来，直接杀出去吧，从走廊开门出去的时候会遇到米田共的偷袭，这时要按QTE躲过去。此后这个人还会出现好几次偷袭，同样要用QTE躲避并反击，LEGEND难度的QTE反应时间很短，所以要打醒精神而且要记住触发QTE的位置，实在按不过来可以提前吃回复药保证自己的血量。出门拐角的走廊上会有一个拿着沙发的壮汉挡路，普通的攻击是无法打出硬直的，而且还会被他的沙发拍飞。但如果有热血槽的话，切换流氓风格可以直接发动热血动作击杀。

一路杀出去，从屋外的楼梯跳进洗手间发生战斗，如果靠近厕所发动热血动作可以将敌人的头塞进便池里，成就目录里面有热血动作达成种类数相关的项目，所以如果想白金的话，这些特殊热血动作还是尽量完成比较好。解决掉厕所的敌人之后米田共还会跑出来，并且带着刀子，注意刀子的攻击不能防御的，而且连续攻击他的时候还会出现霸体反击，被刺到肚子会陷入长时间的倒地硬直，随后还难免要多挨一刀，所以，建议尽量用保守点的打法，推荐此时切换快攻手风格对付他。击倒他之后就会进入BOSS战。



東城會直系組織堂島組若頭輔佐久瀬大作

BOSS：拳王 久濑大作

久濑大作的HP一共有两行，打掉第一行的时候会触发特殊QTE，两次按中可以给予他较大的伤害，但是他的HP剩下不到1行的时候会进入斗气状态。

久濑常用的招式是二连拳1~2组接高抬腿踢，拳击会出现火花效果，但是可以直接防御，最后一下脚踢会破防，但是他没有后续接续攻击，所以就算被破防了也能马上跟他抢攻击。进入斗气状态之前久濑的招式很容易被打断，而且破绽也多，因此推荐用流氓风格，因为这个风格就算遭到了攻击，也可以通过根性反击打回去，跟他硬拼最合适不过。但是LEGEND难度或者在他进入斗气状态之后别用这个战术了，大多数情况都拼不过的。保守一点的打法就是用快攻手风格，抓住他攻击结束后的硬直时间从侧面或背后进攻，这样会稳很多。打倒久濑之后本章结束。

第二章 地下不动产王



尾田純

回来神室町之后先去风间的事务所找锦山——当然现在不能进去，在门外跟锦山报了平安之后就回去自己的公寓。第二天早上，桐生到神室町调查昨晚找他的立华地产相关的情报，走到“剧场前广场里”这个地方的拐角处会遇到辰姐教训小混混，之后跟据酒神师傅的指示，学习辰姐的招式对付几个敌人。这时开启新的格斗风格——火爆浪子，打赢小混混之后，以后有需要的话可以打的去埠头那边找她做特训。

从旁边有存档点的小巷转进去，会看到一个小茶馆的老板被黑道找麻烦，给他解决了麻烦之后，询问那个老板得知立华地产在七福大街的白亚大厦，前往那里。触发剧情之后到公园前大街打听立华地产想要收买的大厦的情报。前往第三公园找给立华地产干活的流浪汉们谈话，希望从他们身上问取一些情报。在第三公园找到了流浪汉，但是他们要桐生请喝了酒才肯说，而且每个人要求的酒还不一样。具体要求的酒和购买方式如下：

地瓜烧酒：POPPO 天下一番大街店

日本酒：M超商 神室町店

苏格兰威士忌：POPPO 昭和大街店，

香槟：唐吉可德**【记得要买2万日元的黄金香槟，这样能解锁一个剧情奖杯】**

啤酒：M超商等多家店铺有售

打听到消息之后去冠军街，到达指定地点触发战斗打三个这里的住客，打倒他们之后尾田会出现，对话之后回去剧场前大街立华的办公室，进去之前可以先准备一下，里面会有杂兵战以及BOSS战。

BOSS：尾田纯

尾田虽然拿着武器，但是攻击大部分还是可以防御的。HP有两行，在进入斗气状态之前都很好欺负。但是要注意打他

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

的时候他有时候会回避甚至反击，所以进攻不能太猛，特别是打完一套连段之后要回避拉开距离，然后再组织下一次进攻。进入斗气状态之后会更加难缠，主要是因为更难打出硬直。尾田比较常用的招式是用手上的拐多段连击，不过威力一般般，有时候中了第一下可以马上用回避躲过后面的招式。斗气状态下会用一招跳起来用手上的拐敲头，被打中会100%眩晕，不过这招的预备动作比较明显，用回避可以轻松从侧面躲开并且反击，只不过他的这一招收招的时候有霸体，所以也打不出特别高的伤害。另外，场地内有很多家具杂物，可以善用这些沙发凳子之类的跟他打，但切忌跟他拼血。



终于找到知道情报的妹子阿秋并约好了到严桥那边等候，出门之后遇到了之前在奥德赛那边看到的变态，那个自称绝伦君的人说可以跟真岛交换关于妹子相关的情报。先别管他，前往严桥那边。见到阿秋之后带她去吃东西，吃完东西之后阿秋还要求去游戏室玩玩，现在只能顺着她意思，游戏室就在餐厅的旁边，这里阿秋会要求真岛帮她玩夹娃娃机。300日元夹3次，随便夹一个出来就行了。夹完公仔之后还要去迪斯科厅。走到严桥的时候，遇到桥上有人打架挡住去路，这时候米木师傅出现，同时真岛学会了舞者风格。

来到迪斯科厅，阿秋去跳舞的时候遭到了几个小混混纠缠，把他们抓到后街解决掉吧，这场战斗是舞者风格的练习战，按照提示练习即可。战斗结束之后阿秋终于肯说出牧村实的下落了——在招福町南那边的“畅快馆”。进去畅快馆会马上出发BOSS战以及之后的逃亡战，有需要的话建议先去回复一下HP顺便买点药。另外，LEGEND难度建议准备两三把长枪之类的武器，后面会用到。

第三章 金碧辉煌的监狱



真岛飒爽登场的剧情之后马上就会进入战斗，这场战斗是个教学模式，真岛不能使用任何攻击，教学第一阶段是回避敌人的攻击，而第二阶段则是用干架师的热血动作躲过攻击，完成之后就能结束战斗。剧情之后到楼下跟服务生对话，对话两次再继续剧情。

离开夜店前往竞争对手奥德赛那边，路上会遇到米木师傅突然要收真岛当徒弟，并且带真岛到河边练功。这里会再次进入攻击的教学模式，按照提示完成教学并打倒师傅即可。

前往奥德赛之前要先做一些准备，这同样涉及一个会错过的奖杯。**【首先要去毗沙门桥跟桥上的人对话，然后去跟文左卫门大街的剧场前面的妹子，以及招福町南的存档点附近的上班族对话】**，之后再去奥德赛，这样第二天回去Grand之后就能解锁一个奖杯。

假装客人到奥德赛坐下，先四处张望一下店内的环境——主要是望望四张桌子以及楼梯角落里那个变态就可以出发剧情。跟陪酒女对话中的选项随便选就行了，剧情后到苍天堀大街，这里会看到一个刀疤大叔跟一个拿刀的人打架，真岛从他身上学会了强打者风格。之后将刀疤男打倒即可，以后就能到这家龙虎饭店找他练习强打者的技能，另外还开启了武具探索系统，可以花钱给老爸娘让她派人到世界各地找武器，还可以用搜索回来的素材打造武器。接下来回去自己家，在家门口还会干一架，打完回去睡觉，本章结束。

BOSS：大个子男人（李文海）

BOSS很喜欢防御，可以用刚刚学会的舞者风格压制他直到破防，但用这个风格时要注意自己的硬直，耍酷的动作很容易被他反击。可以稍微保留一点距离，等店长耍完拳法之后再进攻。用不惯这个风格也可以换强打者风格战斗，但是这个场地比较小，注意别撞到墙。如果攻击没把BOSS打出硬直的话要马上防御，HP下降到一半的时候会出现一次QTE，这个看准了按就行了。QTE结束之后BOSS会进入斗气状态，但是打法基本不变。

第四章 黑道的证明

剧情之后离开自家的公寓回去夜总会，在休息室里发生剧情，佐川约真岛到“明日叶公园”见面。到达公园之后，两人在小面摊开始聊过去。谈话中，佐川跟真岛开出条件，如果要回去组里面的话，得接受委托去杀一个叫牧村实的人，期限是两天。剧情结束之后，先回去自家的公寓休息。

第二天早上起来开始调查牧村的线索，根据佐川说过的话现在先去电话交友俱乐部，位置在招福町。进去打电话联系知道牧村的女孩，打了几通电话之后，

击败了李文海之后，几个小混混闯了进来，同时顺便抓走了刚回来的护士。剧情中知道原来她才是牧村实。剧情之后要继续跟小混混们打。这里要优先用热血动作将拿着枪的人打趴，之后推荐用舞者风格的□□□△托马斯回旋把他压在地上消灭掉。然后再处理其他人。

从店里出来之后继续追抓走



了牧村实的黑道们，走到路口会再次触发强制战斗将4个敌人打倒，注意小实有HP的，如果她被抓住会扣减，扣光了之后她就会被抓走并且GAME OVER，特别是LEGEND难度下HP掉得很快，如果没有及时替她解围的话一瞬间就会掉一半血。这里失败了意味着刚刚的BOSS战也要重打了，刚刚让大家准备的长枪类武器也是为了应对这种场合。不过这个战点最好先靠自己打倒敌人，毕竟正式进入逃亡战的时候妹子的HP会回复一次。长枪后面还会用到。

解救了妹子之后会进入逃亡战，要留意地图里绿色圆点的地方，在那里按○键可以躲藏起来。跟刚刚的战斗一样，妹子的HP耗光之后就会被抓走，而且HP会一直维持到成功逃脱为止，真岛也无法用回复药给她回血，因此要特别小心。

逃跑路线是招福町西、招福町、明日叶公园、文左卫门大街，沿路上有很多隐藏点，低难度可以正面战过去，但是LEGEND难度下要尽量避免战斗。快走到招福町的时候会进入特殊演出，有两个QTE，按对了可以击杀路上的敌人，失败了就会进入战斗，到文左卫门大街的时候还会触发一次这样的QTE。走到文左卫门大街的电影院前有强制战斗，敌人很多而且都会冲着妹子来，这时候换长枪去放倒他们把。接着继续走，按照提示到达河边的时候还有一次强制战斗，还好到这里可以不用顾及妹子放心作战了。值得一提的是将敌人抓住之后靠近河边可以直接发动热血动作将他们踢下河里秒杀，打倒他们之后本章结束。

第五章 金盘洗手之路



视点回到桐生一马这边，离开了组织的桐生现在开始在立华地产干活，所以要先去换一身衣服，于是他就找了锦山商量。剧情之后一起去神社旁边的服装店换一套衣服，换号衣服之后去中道大街跟尾田汇合。汇合尾田会教桐生一些职场上的礼仪，在这个茶馆里面要见一个客人。**【此处的选项涉及剧情奖杯，选靠内部的四人桌坐下（不要选二人桌），然后选“坐到外侧的座位”，服务员问点什么喝的时候选最后一项先不点。之后剧情中会有个QTE，按到了桐生会醒目地给出名片。】**全部操作正确就能解锁奖杯。

来到夜晚，尾田在杉田大厦那边等待桐生，去之前先去M超商买盒2000日元的“甜点礼盒”。剧情从大厦下来之后会跟三个占有者战斗，抄起旁边的单车迅速解决即可。赶跑了占用大厦的人之后去“剧场前广场里”找山野井。这里会遇到山野井被打倒在地（刚刚在拐角处遇到的娱乐王干的好事），剧情之后回杉田大厦事务所，山野井的秘书会开始打扫。在打扫完之前是自由活动时间，趁现在可以去迪斯科跳支舞，出来的时间应该差不多。总之过一会在屏幕旁边看到传呼机的标志，读里面的信息说明已经打扫完毕，这时候回去就行了。回去之后杉田大厦之后开启金钱岛系统，此后这里会成为桐生的基地，在这里可以进行切换主角或者更换DLC服装等操作。之后是金钱岛系统的教学，山野井会给钱桐生1500万去收购娱乐王地区的店铺“寿喜烧村中”。收购完成后回去杉田大厦继续完成剩下的教学。教学模式结束之后去旁边的瑟蕾娜跟尾田喝酒，进去前要准备一下后面的剧情战斗。原本打算等尾田的，结果却遇到了锦山，跟锦山唱完一首歌之后尾田会出现，并且进入剧情。

剧情后会进入强制战斗对泰平一家的杂兵，一共5个人，而且要注意有人拿着棒球棍和小刀，建议先跟小刀拉开距离，打倒棒球棍的人再对付小刀。另外角落里有一根长棍，算是聊胜于无的武器。战斗结束之后本章结束。

第六章 黑道中人的生存之道



前往空白的一坪调查杀人的线索，碰巧在这里遇到了立华社长，他告诉桐生已经找到了这一块地拥有者的线索，最快只要给一天的时间他就有办法让堂岛组停止对桐生的追捕，但前提是得撑过这一天。离开这块地的时候会触发剧情，解锁撒钱开道系统。然后到剧场前路开启支线18“门的另一边”，这个支线是主线必须要完成的。从目的地的小路下去触发剧情，之后对着门口那个人撒钱即可完成，开启女子摔跤赌场。接下来就可以回家休息了，回家之前是自由活动时间，可以先玩玩金钱岛系统或者做做支线之类的。特别是LEGEND难度可以趁现在大幅敛财强化自己的能力，后面的战斗会轻松很多倍。

回家之前最好还先准备一些药，因为明早起来会遇到连场恶战，至少也要给火爆浪子风格提升一下攻击力，这对后面的战斗有较大的帮助。

第二天醒来之后回到神室町，东城会已经开始围堵桐生了，此时能走的路几乎是固定的，走到神室町商店街的时候就会被人发现，开始逃亡战。从现在开始要连续进行多场战斗，一共有5个战点，其中前四个战点敌人出现之后会有一个倒计时，限时分别是2分、1分、30秒、30秒，如果在倒计时结束之前没有全部人打倒，他们就会喊增援过来，而且越到后面增援会越强（还好喊来的人总数是有限的）。为了避免被大量敌人围攻，每一场战斗都最好速战速决。场地内有不少单车之类的道具，充分利用能带来很大帮助。到第5个战点会有个大胖出现，这个敌人很难打出硬直，建议还是捡单车对付他。

打完全部战点之后来到一家酒吧前，酒吧的老板娘会出来解救桐生，让他从自家店的地下道逃跑。但是不料她是跟久濑串通好的，桐生进入地下道之后碰到了久濑，进入BOSS战。

BOSS：久濑大作

再次跟久濑大作打，这次他带上了棍子，攻击判定和伤害，以及破防能力都比之前一战要高。不过我们也多了个火爆浪子风格，对付几乎不怎么回避的久濑实际上比上一战简单，火爆浪子风格

连段少而且伤害高，连段接△攻击有很强的破防能力，可以一击将他打倒在地，倒地之后可以用投技他抓住他的脚，然后用○键再次甩出去或者用△键踹一脚，之后在他站起来之前可以继续抓他，如此循环，顺利的话可以连摔三次。久濑的 HP 剩下一行的时候会进入斗气状态，这时候他倒地抓他脚就没用了，但是从他头部的位置用投技可以让他强制站起来并陷入眩晕状态（而且桐生还是站在他背后），此时可以再次把他揍趴，继而将他屈死。

第七章 黑色作风



真岛吾朗最终还是没能对牧村实痛下杀手，安顿好她之后先去畅快馆看看李文海的情况，得知他去了招福町西的雀蔷薇馆找医生治疗去了。进入麻雀馆之后会触发战斗，小心拿着大刀的人，建议用强打者风格迎战。战斗结束后回去仓库找小实，对话后去买墨鱼烧给她吃。**买了墨鱼烧之后记得先到处逛个 15 分钟解锁个奖杯**。之后重新去买一份热的回来拿去给小实。之后去法眼寺横丁的夜店 SunShine，剧情后会开放夜店经营系统并进入经营教学模式。之后，这里会成为真岛的据点。同样，LEGEND 难度建议在这个时候开始玩玩风化岛，以强化自己的能力。

回去自家的夜总会，进去之前建议先准备一下，因为剧情后有强制战斗，对手是昨天在快馆那边想抓走小实的人。虽说都是一些杂兵，但是其中有个叫大石的人手上有枪，一定要优先解决。N 难度不慎中枪的话会掉差不多三分之一 HP。战斗结束后回去自己的公寓前跟李文海见面。他建议真岛用畅快馆里的秘密通道瞒过监视他的人去见小实。

按照李的提示先去快馆那边，进去之后调查药架，穿过密道后来到法眼寺横丁，此时再去仓库找小实。剧情中李文海跟真岛商量救小实的方法，但是两人意见不合大打出手。

BOSS：李文海

第二次打李文海，这次他有三行 HP，不过基本打法不变。HP 下降到一半的时候会进入特殊演出，有两次 QTE，如果按错了的话会掉大量 HP。李文海进入斗气状态之后他会用刀子作战，通常是用拳头破防然后接刀子。所以这个时候防御需谨慎。另外他有时候也会扔刀子攻击，强打者风格可以直接挡住，因此建议用这个风格迎战。

第二天醒来之后直接去店里。上去二楼的后台的房间，这里有人告诉真岛，这里刚刚有个叫李的人打电话来，让他赶紧去畅快馆。到达快馆之后本章结束。

第八章 争夺战

接到电话之后回去 Grand，找真岛的人是近江连合鬼仁会的西谷誉，剧情对话之后马上就会进入 BOSS 战。

BOSS：西谷誉

西谷全程拿着刀子，刀子攻击不能防御，因此推荐真岛用强打者风格跟他战斗。不过要小心他连环刀有时候会接投技，中了投技倒地之后至少还要被他刺一刀。另外，他最烦人的地方在于能够回避，特别是进入斗气状态之后回避速度和次数都非常多，很难摸得着他，只能等他出现破绽的时候慢慢进攻。西谷有时候会躺在地上装死，这时候千万别过去，否则会遭到刀子攻击。HP 剩下一行的时候会触发特殊 QTE 两次，全部按对可以给予较大的伤害。

战斗胜利之后回去楼上的事务所触发剧情，看来假尸体的事情没办法瞒住佐川那只老狐狸，对方已经开始怀疑了。对话完了之后去看看小实的情况，走到店门外的时候遇到黑市医生，他说原本约好了跟李见面并把药交给他，但是时间到了李都没出现，所以只好把药给真岛，然后真岛带过去给李文海。

赶紧回去仓库那边，进入仓库之后，本来想让李带他们离开，但这是黑市医生却出现在仓库内，并且带来了真岛的几个监视者——看来真岛是被出卖了。触发强制战斗，要对付三个敌人。打倒他们之后真岛开始带着小实逃走。

出门之后会再次触发战斗，同样要时刻留意小实的 HP 不要让她被抓走了。打倒这批敌人之后会再次进入逃亡战，还好路程很短，不会有多少战斗，目的地是畅快馆。到达快馆那边还会有一场强制战斗，不过都是杂兵。战斗后进入剧情，本章结束。

第九章 大包围网

看到这个标题，我第一时间想到要做的事情是……多买点药。视点回到桐生一马这边，回到神室町发现家都被烧了，现在只好寻找个藏身之处。前往风间会馆触发一个剧情，剧情之后会遇到丽奈，她要求桐生到她的店里避难。于是从瑟蕾娜的后门进去，剧情之后会触发战斗，看来桐生的行踪还是被人看到了。将他们打倒了之后，桐生离开了瑟蕾娜，但是堂岛组的人已经在店外等着他了。这场战斗是大混战，敌人全部拿着刀子和棒球棍，其中一个还拿着电枪的。拿着电枪的那个人是最危险的，先从有棍子或者刀的人下手，然后抢武器去打，等人稍微少一点之后才对付拿着电枪的人，那个人攻击不算主动，远离他就不会有太大威胁。打倒这些杂兵之后走到路口再次被包围。



BOSS战：久濑大作+杂兵×n

这个老头子似乎输了两次给桐生已经气急败坏了，这次带上了钢拳套和带上小弟，想要决一胜负。不过说实话这一场战斗比之前单挑要简单，因为这里的杂兵都是拿着武器的，而且场地内也有很多广告牌可以用，一开始先切换到火爆浪子风格，先打趴一部分杂兵，然后切换回流氓风格，这时候场地内应该有不少小刀之类的武器，用小刀可以轻松对付久濑，特别是小刀状态的热血动作伤害超高，应好好利用。同样，久濑的HP下降到一半左右会进入一次特殊QTE。击倒他们之后，本章结束。

第十章 男子汉的价格



一开始先跟着尾田走，剧情之后亚细亚街的人不答应收留桐生，所以只能离开。在立华的建议下，桐生只能前往西公园的流浪汉集中营里过一晚。跟之前在第三公园清他喝过酒的流浪汉对话，他答应了让桐生在这里过夜，在帐篷里选择过夜即可。

到了晚上，遇到了流浪汉狩猎者袭击这里的流浪汉，桐生只好帮他们解决问题。进入强制战斗，这三个人拿着棍子，但是战斗力很弱，可以轻松解决。第二天早上，立华他们前来找桐生了，走到公园门口遇到尾田，他会开车接桐生去找立华社长，不过上去之前建议先做好充分的准备。

尾田带桐生去的新的藏身点居然就是东城会的本部。经过一番利诱威逼，立华终于说服了二代目代理会长庇护桐生，让堂岛组的人收手，但是走到门外的时候，一群人围了上来。看来虽然可以让堂岛组的人收手，但前提是自己得有本事活着出去才行。

第一个战点就有大量杂兵，人数太多了，这里尽量不要被他们围起来，推荐用火爆浪子风格来打，在场地角落那里的沙发和观赏用的树都能当做武器，而且火爆浪子用投技抓住敌人之后发动热血动作可以大范围攻击其他人。

打倒第一批敌人之后从里面的门进去，在走廊尽头就能见到立华他们，之后要从这里逃脱出去，这一段战斗跟初代的差不多。要经过一个满是敌人的庭院，当然挺远里的石柱是可以搬起来当武器的，要善加利用。**【这场战斗涉及一个奖杯，要求桐生跟立华或者尾田发动三次合作热血动作，看到他们用投技抓住敌人的时候过去△键就行了，很容易达成。】**

注意走到庭院中间的时候有人拿枪（小木桥的对面，沙发男前面），可以让尾田先上去挡子弹，然后自己切换快攻手风格冲过去将他揍死，或者先引诱他开枪然后冲上去揍。之后捡枪射杀旁边拿着沙发挡路的人，如果枪弄丢了的话也可以切换流氓风格过去发动热血动作。揍死他之后到对面还要清掉一些杂兵，之后会触发剧情QTE，这个QTE是桐生和带刀的杂兵拼刀，需要连按按键。之后还要跟这个人战斗，注意他的战斗力稍微比杂兵强一点，而且手上有刀，要小心应对。

打败他之后来到大门口还会进行一场大战，人数很多但是都是普通的杂兵，可以用换火爆浪子风格来作战，打倒大概一半人之后，刚刚拿刀的人会再次出来，这次虽然没有武器了，但可以利用周围的灯笼来对付他。打完这个战点后就结束，之后会进入剧情。回到了神室町。

接下来下一步就要前往大阪找地皮的主人了，之后下一章桐生会去苍天堀，如果有其他事情要做就趁现在完成，比如做做支线那些。玩够本之后进去亚细亚街找尾田即可。

第十一章 臭水沟的底部

视点回到真岛这边，剧情之后去苍天堀通り东第三并木ビル鬼仁会的本部寻找小实的下落。当然组员们直接问是问不出来的，只好武力解决了，注意开场的时候左边有个人拿着手枪，另外两个人拿着刀子。先抄起凳子做掉那个用枪的，然后再换强打者对付两个拿刀的。打倒他们之后还是问不出结果，在他们的建议下去毗沙门桥找一个叫比利肯的警察，说不定能问出什么。

跟警察对话之后，他会带真岛到河底的地下斗技场，他要求真岛在这里打赢三场之后才肯带他去见西谷，准备好之后跟他对话就可以开始了。第一场的对手是红毛查普曼，这个人拿着刀子，用强打者揍他即可。第二场是切仁医师，他的回避能力比较强，可以用舞者风格压制。第三场是夺命刽子手，挨打的时候反击比较犀利，不用想了，还是用棍子吧。



擂台打赢了之后，大叔会告诉你接下来就会去拘留所。

进入牢里找到了西谷，这里还要先跟他打一场，不过除了HP稍微长一点之外，打法跟上次几乎是一样的。战斗结束之后他才开始跟真岛谈小实的事情。对话中得知带走小实的应该是东城会直系组织日侠连。

第十二章 欲望的巢穴

跟佐川对话之后会直接前往椿园，去到那边之后也是直接进入战斗，而且敌人数量还挺多的，所以出发前最好要多买点药。来到了椿园的弁天屋马上就会触发一系列战斗，真岛要逐层将杂兵消灭掉走到最上面，敌人基本上是带着冷兵器的杂兵，没有特别要注意的，只不过有个叫平松的拿着扇子的人比较难缠，**打倒这个人之后还要搜索一下后面的房间，会看到两个白色的保险箱，拆掉这两个保险箱能解锁奖杯。**到达最上层之后找到了上次带走小实的人。他就是日侠连的组长——同时也是东城会未来的三代目会长世良胜。



打倒扇子男之后要先搜搜后面的房间，找到这两个箱子拆掉能解锁奖杯。

BOSS：世良胜

三代目的擅长拆招然后反击，所以要尽量用简洁的招进攻。他用得最多的招式是绕到背后踢你一脚，然后接连段，因为在背后的关系，通常是没办法马上防住的，而且背后遭到攻击还很容易晕。所以近战的时候一定要多加留意。强打者风格的招式带有一定程度的霸体，而且可以无条件发动热血动作，因此可以作为主力形态来战斗，连段推荐□□□△，因为不怕撞墙而且连击数高，方便压制和破防。击倒三代目之后本章结束。

第十三章 罪与罚



时间回到8个小时前，桐生一马跟尾田来到了大阪的苍天堀。跟他们接头见面的人正好就是世良胜。先前往招福町的CAL打电话，剧情之后要等待世良联络我们，现在可以现在街上到处逛逛，比如去斗技场打两场架，或者去麻将馆打麻将等，时间一到桐生会收到传呼机的信息，这时候回去招福町西的CAL，跟店员对话，他会提示让你做好准备。后面会的战斗个人是认为LEGEND难度主线中最难的一场，因为并不是多买药或者多强化能力就能过的。而且开战之前最好去龙虎饭店准备一把能够应对群战的武器，比如散弹枪之类，后面保护小实要用到。

剧情中桐生顺利从世良胜那里接到了小实，之后带上她坐车逃回神室町，不过这一切都在涩泽的计算之中，在高速公路上桐生等人遭到了涩泽组的截击，进入枪战。

枪战系统：□和△键是开枪，×键回车内上弹，进入车内自己不会受伤，但是敌人的攻击会伤到车，车的HP耗光了也会GameOver。长按L1键可以消耗热血槽发动热血之眼（其实就是子弹时间）。每个能攻击的敌人会有一个准心，变红的时候他们会开枪，如果没办法及时击杀他们就要回到车内躲避。后面会出现发射火箭筒的敌人，飞过来的火箭筒可以用枪打掉。追逐战的最后对方会派来直升机，将之击落就能结束战斗。



▲拿着机关枪的面包车出现之前，会有一辆车载着这个成金野郎路过，这个金色衣服爆炸头实际上是不会开枪的，但是会很快经过，打倒他能解锁一个奖杯。

普通难度比较简单，但是LEGEND难度非常困难，因为玩家自身不能吃药，更不能修车。而且敌人的攻击无论对车还是对玩家伤害都很高，特别是被撞一下车体会差不多掉1/3HP，因此全程几乎不能让敌人有攻击甚至撞车的机会。整个枪战过程第一个难点是载着两个人的面包车，其中一个人拿着机关枪一个人拿着散弹枪，持散弹枪的人会每隔一段时间冒出头来射击，他们的HP很厚，但是连续射击他们可以中断其射击，这里的诀窍是先集中火力射杀机关枪男，散弹枪的人冒出头来的时候就开子弹时间干扰他开枪。射杀了机关枪男之后不管散弹枪的人，直接对这面包车司机射击，尽量在他撞过来之前射杀。第二个难点是直升机，直升机会不断发射RPG过来，RPG子弹必须优先击落，特别是要管理好手枪残弹数。在保证车不会被RPG打中的前提下先射杀飞机上的机枪兵，然后再射杀驾驶室的人。

枪战结束之后不能就这样松懈，后面还有杂兵战，第一场要保护好小实，建议切换武器出来快速消灭掉。如果这里失败的话，前面的枪战就前功尽弃了。打倒一批敌人之后会出现一个电锯男，这个人攻击的时候有霸体，相对比较难对付。打掉他一半血之后会进入特殊剧情，期间有几个QTE，剧情结束之后要继续跟这个人战斗，而且还会追加几个杂兵。全部人打倒之后本章结束。

第十四章 不灭的羁绊

桐生顺利回到了神室町，因为无家可归，所以桐生只好回去公园那里找流浪汉寄宿，顺便把小实也安顿在那里。之后是自由活动时间，可以准备一下道具或者练练能力，进入亚细亚街道之后便又是战斗了。前往亚细亚街，桐生找到了立华并且将事情的始末告诉了他，正当两人要到外面去找小实的时候，堂岛组的人杀进了亚细亚街。桐生带着立华两人一起杀出去，不料逃到外面的时候，两人遇到了中国最强的杀手“老鬼”（李琛琛终于出场了），他向桐生开了两枪，而立华为了让桐生能逃脱被老鬼带走了。醒来之后，亚细亚街的人答应帮桐生寻找立华的下落。在这之前先去找小实。

来到亚细亚街外面会遇到一帮堂岛组的组员找麻烦，但是在关键时刻锦山决定了帮助桐生，两人在这里会有一场合作共斗。这场战斗里可以跟锦山触发很多特殊的二人合体技，可以善加利用。

战斗胜利之后桐生把小实的所在地告诉了锦山，此后两人会一起行动。到西公园见到小实之后，桐生跟两人说明了状况，就在这时候陈先生发来的传呼，用电话亭打电话给陈，然后他会告诉我们立华被带到了七福大街的强音大楼。进入大厦之前锦山会提示进去之后就是回不了头了，要先做好准备。



BOSS：久濑大作＋杂兵×n

第四次打久濑大作，这次场地内同样有杂兵，但是由于锦山在场，战斗也是非常轻松。杂兵几乎都没有武器，而场地有很多可以当武器的道具，因此这场战斗也是非常简单。善用与锦山联动的热血动作即可轻松击倒他们。战斗胜利后本章结束。

第十五章 树梢筛落的阳光



来到了真岛吾朗的视点，此时他已经来到了神室町，剧情过后先前往冠军街找立华不动产的情报，进去街要跟几个黑衣人打架，注意他们有枪，之后问里面的人关于立华地产的情报，但是什么都没问出来。离开的时候又遇到堂岛组的人找麻烦，解决掉这帮人之后，真岛会被岛野组长叫过去。剧情回来之后前往风间组的事务所，柏木修表示要跟真岛私斗，因此进入 BOSS 战。

BOSS：柏木修

比起未来会长世良，柏木的战斗力相对弱很多，毕竟没有那恶心的反击技，但是他的攻击力很高，特别是进入斗气状态之后，一不小心会掉很多 HP。柏木修的 HP 很多，但是他进入斗气状态之前几乎也是挨打的，可以用舞者形态将他推到墙边施暴，能让他几乎没有还手之力。打到 HP 剩下 1 行半左右的时候会触发一次剧情QTE，这个QTE很快，但是一定要躲过，如果被打中普通难度至少会掉三分一 HP。

斗气状态下他防御更稳，而且攻击有霸体，所以他的反击非常难对付。此时推荐切换回强打者风格或者干架师用投技都可以。



击倒柏木修之后前往瑟蕾娜，在这里遇到了锦山，真岛想要问出桐生和小实的下落，但是锦山拒绝了，两人大打出手。

BOSS：锦山彰

锦山也比柏木强得多，特别是进入斗气状态之后反击非常凌厉，硬拼的话很难赢。而且他破防的招也很多，所以当他进入斗气状态后尽量不要过于依赖防御，而且不要随便投他，因为大多数情况下会被他反投。不过他的招式大开大合的很多，善用回避的话反而有很多进攻机会。另外，攻击的动作尽量用简洁的动作。战斗风格还是推荐用强打者，但是要注意这个场地很小，棍子撞到东西会出现大硬直，出现硬直的时候要马上防御。逼他到墙角用□□□△这套连段压制非常有效。

锦山做出挑衅的时候不要靠近他，因为此时他是霸体状态，而且之后会使出一套威力很高的拳击。另外【战斗中会触发 QTE，真岛被打到丽奈的柜台，之后丽奈会用啤酒瓶扇过来，这时候千！万！不！要！按 QTE 防御，挨了这发玻璃瓶能解锁一个奖杯。】

锦山剩下大约半行 HP 的时候，丽奈会扔回复药给他，这时候会出现 QTE，这次就一定要按对 QTE 抢过来喝掉，这样可以回复全部 HP，否则会被锦山回复。

战斗结束后去找小实，但是没有任何线索和提示，这时候应该去空白的一坪。不出所料，真的在这里遇到了小实，本章结束。

第十六章 爱的证明



章节开始的时候带小实去吃墨鱼烧，按照地图的提示走即可。吃完墨鱼烧之后小实表示想要再吃一份，真岛跑回去刚刚的摊位那里买，买到了之后回去发现小实已经不在了，此时有流浪汉来传话说让他明天早上 5 点到空白的一坪的屋顶上面找她。

第二天来到了约定地点，然而等待真岛的并不是小实而是一帮带齐了武器的涩泽组的组员。打倒他们之后从其口中逼问出小实的所在地——六本木的塞巴斯汀大楼，到外面打的即可过去。坐上的士来到塞巴斯汀大楼，马上就会触发战斗，对堂岛组的组员。打倒这批人之后来到屋顶，还会被令一邦人包围，最后有个壮汉，不过说到底也只是杂兵，难度不高，用舞者风格可以快速清理掉。击倒他们全部之后本章结束。

最终章 白与黑

首先是桐生这边，桐生还在找小实，就在毫无头绪的时候收到了神秘人的传呼，到附近的电话亭回电话，原来传呼的人日侠连的世良会长，他让桐生到亚细亚街找他。跟世良会长对话完之后，前往西公园遇到锦山，他告诉桐生堂岛组的人准备要端掉风

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

间组，与此同时一些杂鱼也跟上来了，桐生负责拖住这些杂鱼，让锦山先回去组里找联系柏木。

消灭掉这批杂兵之后，街道上的敌人数量会增加，而且敌人都带着电棍或者手枪之类的，要小心，不过开战的时候有一定几率有组员人过来帮忙。如果想避免不必要的战斗就多撒点钱吧。走到风堂会馆前的路上会进入剧情。久濑大作会再次在这里等待桐生。（你还来！）

BOSS：久濑大作

第五次对战久濑大作，这次他有3行半HP，实力比之前强很多。而且这次由于HP多，加上攻击力也高，这次不再推荐用流氓风格跟他拼血。个人推荐用快攻手，但前提要将“负伤钟摆闪避”（受到伤害时可以用侧移来回避，要完成加守治老师的训练才能学会）和“钟摆闪避取消”（□攻击的时候按×键可以取消硬直并作出回避动作）这两招出来，而且还要稍微练习一下，当然如果你打算嗑药过的话就不用纠结这些。

久濑一开始就会进入斗气状态，而且QTE之后攻击力会进一步提升并且更难打出硬直。常用招式是二连拳，并且2~3组地连续使用，最后加一招脚踢。基本打法是在他攻击的时候用侧移绕到他背后然后快速反击，进攻的时候推荐□□□□□□□△，或者□攻击四下取消回避后再接□攻击，这样就没那么容易被反。要是被反了可以马上用侧移回避取消伤害硬直躲开，之后马上抢攻反击，这样便有机会打断他后续的招并继续占得优势。看到他开始防御的时候则要取消然后拉开距离，之后再等待下一次进攻机会。

进攻的时候还要特别注意，如果打到他身体上看到白色的光一定要及时取消躲开，因为他之后必定会用带霸体的招式。

战斗胜利之后，（已经被打得没脾气的）久濑告诉了桐生涩泽他们已经知道了日侠连的去向并前往浦芝码头了，要阻止他们必须马上过去。这段剧情结束后是自由活动时间，如果还想做支线什么的现在就是通关前的最后机会了，另外建议最好去准备一两把枪，后面会用到。做好万全的准备之后跟锦山对话，他便会载桐生去码头。而另一方面，真岛做好准备之后也单枪匹马杀进了堂岛组。出发之前同样建议准备一两把枪备用。

首先是桐生视点，现在要杀入游轮里面，期间要经过多个战点，每个战点都有一到两个拿枪的人，一定要优先解决。自带的枪械不建议乱用。因为小BOSS级别的杂兵能力比较强（地图上紫色图标），而且还会躲子弹。

第二、三个战点是游轮内部，场地内杂物较多，消灭了拿枪的人之后可以换火爆浪子风格来扫干净他们。第四个战点是对付壮汉，场地内有道具所以很好解决，但是记得这场战斗结束时要保留热血槽。第五个战点有一个拿着大油桶的壮汉挡住路，而且场地内没有武器，如果可以发动热血动作的话可以迅速解决他，但如果没有热血槽就换枪出来射杀他，壮汉后面有一条楼梯，上楼梯后还有一堆杂兵，而且最恶心的是



走廊尽头有两个拿枪的。先把杂兵引到楼梯下面解决（特别是拿着凳子的那个），剩下走廊尽头两个拿枪的，建议直接用枪射杀（他们瞄准是在举枪前，举枪之后不会修正射击方向，所以举枪之后往两侧回避可以躲过枪击）。

下一个战点会对付三个壮汉，用破坏者风格捡场地内的道具灭掉即可。再下一个战点有三个枪手，同样推荐用枪快速射杀，要是没子弹的话可以用范围大的招打倒他们，击杀其中一人之后马上捡起枪射杀另外两人。击败他们之后就会进入最终战场了。

视点切换到真岛这边，还是连场的杂兵战。从外围的楼梯走到上层的走廊，地图上提示的门是通向厨房的，厨房内有个枪手，只要一打开厨房门就会射击，几乎没有回避的余地，事先喝点药保证血量吧。开门后先离开门口，将近战的杂兵引到走廊外面解决掉，最后剩下厨房内拿枪的人，先在门口那里路过一下，引诱他开枪，然后快速进去将之击倒，走之前记得捡枪。离开厨房之后继续是一段楼梯，上去是一个小厅，先别管冲过来的敌人，小厅的内部有个拿着霰弹枪的人，直接用刚刚的手枪射杀。之后散弹枪留着，先解决掉其余所有的杂兵，打开了通往下一个区域的路之后再捡回散弹枪，非LEGEND难度下旁边的厕所里有两瓶药，别忘了捡，捡药之前记得先拿走散弹枪不然会被刷掉。

进入中间的大厅之后会遇到两个拿枪的人，同样直接用枪射杀。之后剩下一个杂兵由于会躲避子弹，所以老老实实地用拳脚解决吧。解决了这几个杂兵之后就会进入最终BOSS战。真岛这边是两场连战。

BOSS：阿波野大树

总算在最后关头能跟这个家伙打上一场了。正如攻略提示里说的，阿波野的攻击力很高，但是大部分招式是可以防御的。如果用干架师的话进入斗气状态之前比较好应对，直接用普通攻击去破他防就行了，他反击你的时候一般会用三连拳，挨了第一拳之后马上防御的话可以撑住之后两拳，第三拳会破防，但是破防之后他没有进攻的手段，因此可以等破防硬直结束之后继续抢攻，当然第三下个人建议最好还是后回避躲开（前提是前面防住了）。

另外要注意别整天防御，因为他会用投技，投技的伤害不高但是挨一下热血槽会掉很多。△键的派生攻击也要慎用，有时候会被他看穿反击，所以平时最好是用□攻击去压制他。

HP剩下一行多一点的时候就会进入特殊QTE，如果按错了要挨一拳很疼的。QTE之后他就会进入斗气状态，这时候他的攻击会更加厉害，而且带霸体的招式很多，平时也很难将他打出硬直，甚至能空手防御刀刃的攻击。一定要冷静应对而且不要太贪招。攻击两三下就要判断是否防御或者回避，如果觉得难应付的话可以用场地内的沙发砸他。

BOSS：老鬼

跟久濑一样老鬼的HP有3行半，而且战斗也有三个阶段。第一阶段是钉爪形态，第二阶段是大刀+手枪，第三阶段就是拳头。每打掉一部分HP之后会进入剧情QTE，QTE之后会切换形态。

其中第一第二阶段他因为有武器，所以攻击都是无法直接防御的，只有棍子形态能够防御，攻略提示也是让我们用棍子去打——不过说实话，用棍子打这货真的很不顺手。个人更推荐用舞者风格（不过还是以N难度为基准说的），开场之后马上抢攻，或者先拉开距离找机会进攻。用托马斯回旋破防压角落揍。只要我方抢到先手的话一般可以压到进入第二阶段，大概要两三套连段左右就够。钉爪形态的老鬼有时候会跑到墙上去然后在空中扔飞针，看准时机回避即可。

第二形态下老鬼常用的连招是刀刺+射击，中枪倒地之后还会被

他补一刀和一枪（起身快的话可以躲过一枪）。笔者推荐打法还是用舞者风格，跟上个阶段一样用托马斯回旋强攻压制，当然危险性相对高很多。不过就算用棍子可以防住刀，BOSS还是有很多能破防招式的，被破防之后遭到连击一样是重创，所以不见得安全多少。此外，场地这个场地很大，如果用强打者的话别靠近障碍物打，撞到东西几乎也是确反的，沙发也可以适当时候利用一下。

第三阶段老鬼不再使用武器，但是全程斗气状态而且攻击伤害很高，特别是双掌推击或者人肉火箭等招式能掉一大段血。这时候倒是可以切换回棍子形态，推荐用□□□△这套连段来破防（自己会有一定程度的霸体），或者用□□△来短时间制造伤害，有机会发动必杀技就抓紧机会马上用，小心应对就能解决他。

真岛这边的BOSS解决之后，视点回到桐生那边。



BOSS：涩泽启司

作为最终BOSS他有5条HP，战斗同样有三个阶段，可以理解成分别对应了桐生的三种战斗风格。LEGEND难度如果身上的药多，而且火爆浪子有强化到最强形态的话，可以直接用火爆浪子风格跟他血拼，效率很高。

正常打法建议桐生用快攻手风格来打，毕竟保留HP才是最稳妥的。BOSS一开始是快攻手风格，攻击速度很快，而且回避很敏捷，很难摸到他，个人认为是三个阶段最难的，一定要冷静应对。平时建议等他出招的时候绕到他侧面或者背后攻击，如果他用回避或者防御就马上拉开距离，如果反击被打中的话要马上防御或者回避，之后重新拉开距离。桐生倒地之后要注意他有没有做那个左右踏步的预备动作，如果有的话，起来要马上回避，不然他会马上踢过来顺便追加一套连段，伤害很高。

第二阶段是破坏者风格，场地内正好有大量的桌椅，推荐用火爆浪子风格强攻，但是要注意自己的血量。

第三阶段是流氓风格，速度虽然比不上快攻手风格，但是攻击力很高。不过这个风格用快攻手风格应对会变得很简单，因为他的招比较容易识破，平时用普通的拳头接二连踢进攻即可，打完一套连段，或者攻击被防了的时候就取消后退，之后再找机会进攻，如此反复即可获胜。战斗最后会出现一连串QTE终结技，全部按对了就可以结束这场战斗。



支线任务全攻略

本作的支线任务一共有100个，其中分别桐生一马是支线1～54以及89～94号，共有60个，而真岛吾朗的是支线49～82以及95～100，共有40个。支线任务的内容大多以剧情为主，有些剧情中有选项，绝大多数选项不会影响到任务完成或奖杯解锁，只会有小部分影响到奖励。完成了的任务会显示一个“完”字。部分支线任务要剧情进行到一定程度以后才能触发，但没有期限限制，所以通关之后也有自由模式可以慢慢做。

个人的建议是支线任务和房地产、夜店系统都放到LEGEND难度中完成，因为房地产和夜店影响到两位主角的能力解锁，而支线奖励对这两个系统也有很大帮助，因此可以到最高难度里一并完成。



桐生一马篇

支线 1 看得见未来的占卜师

触发条件 第五章，并且真岛完成了支线51之后

经过千两大街和粉红大街巷内的交界处会遇到两个女人在说关于100%算中的占卜师的传闻，去“太平大街东侧”最东边冠军街的入口处旁边就能找到那个占卜师，跟她对话，顺便帮她打倒一个找麻烦的小混混之后，她就会给桐生一马占卜，这部分的剧情比较有趣，这个占卜师会像玩过后面几部作品一样准确预言了桐生一马的未来。选项随便选即可，占卜完了之后支线就完成了。



支线 2 勇者斗暴徒

触发条件 第二章

到神室町南面唐吉可德调查排队队伍触发，跟队伍最后的小孩子对话，得知原来这里排队是买一款游戏，进去一次商店再出来，在商店的后面会发现小孩刚买到的游戏被人拿走了。这种时候当然是要帮他把游戏抢回来啊。从旁边的小巷子进去，走到尽头就会看到刚刚偷走了小男孩游戏的人，先把他揍一顿，之后盘问他得知游戏刚刚也被别人抢走了，继续沿着提示的路线走下去。接着把那个拿刀的人揍一顿，再去追抢了他游戏那个拿枪的人。

支线 3 送披萨

触发条件 第二章

冠军街东南角有个跪在地上的女人，跟她对话之后给她一瓶治疗药，再对话之后桐生要去帮她买一份披萨，不过神室町是没有披萨店的（至少我们进不去），所以要去中道大街的微笑汉堡里，跟店员对话让她打电话送披萨过来，然后在 1 分 30 秒内将披萨送回去冠军街给外国女人，如果没能送过去披萨就会冷掉，要回去再买一份。送过去之后接着还要跟那个女人的老板打一场，然后就能完成任务。



支线 4 追查神室町黑暗面的男人

触发条件 第二章

进去冠军街的 SHELLAC 后，走到最里面的位子触发，对话之后过一段时间再回来这店里会发现这个记者被他调查的黑手党纠缠，到店外帮他把黑手党解决掉即可。

支线 5 人口贩卖俱乐部

触发条件 第二章，完成支线4之后

再次回到冠军街的SHELLAC触发，还是那个记者，对话之后前往粉红大街巷内，剧情之后回去酒吧，但是春日没有过来，只好再去粉红大街巷内调查一下了，发现春日倒在地上，过去帮他解围，打倒那个人之后支线完成。

支线 6 至少有点小混混的样子吧

触发条件 第二章

经过七福大街西侧触发，之后去剧场前广场，跟电灯柱后面的锤子头对话触发剧情。剧情中的选项一定程度上会影响到报酬，但奖励道具都不是特别重要的，随便选即可。剧情结束后支线完成。

支线 7 SM 讲座

触发条件 第二章，完成了支线9之后

经过粉红大街的 SM 俱乐部时候触发，跟女人对话并且打倒小混混之后即可进入支线剧情。剧情中下面的三个选项能调教真由的性格，最后根据她的性格评分给予不同报酬，女王 2 以上是



兽毛束腹，傲娇 2 以上则是一根武器，其余只能拿到药。支线完成后解锁女优映像“樱井鲇”。

情景	选项	评价
1	竟然又跑来这种地方，你父母亲会哭喔！	畏缩1
	区区一只猪，不准你说人话啦！	女王1
	就算你为了我来，我也一点都不高兴喔！	傲娇1
2	可以陪你这样玩的人，只有我哦！	傲娇1
	讨厌，我绝对不要。	畏缩1
	被做那种事你会开心啊，这变态！	女王1
3	别人正看着你丢脸的模样哦！	女王1
	真是的，你眼中只可以有我拉！	傲娇1
	我倒是什么都看不见，那里有什么吗?	畏缩1

支线 8 说出暗号……

触发条件 第二章

神室商店街中间通道的南边触发，桐生过去问他们在卖什么东西，但是对方表示要说出暗号才能告诉桐生，走到商店街北边问问刚刚买了东西的人，但是要让他说出暗号，得帮他去泰平大街东边的游乐亭找一个叫蒙蒙的女生，找到之后跟她说“今天的计划”和“明天的天气”，说出暗号之后是惹来了 4 个拿着武器的黑服，打倒他们，之后女人会告诉桐生暗号答案是“在剧场约会”和“白天会下雨”，回去商店街北边找刚刚那个人对话，根据女人的话来回答他的问题，之后他会给桐生一把散弹枪“BROKEN M1985”，另外还会告知暗号“朝棒手缝日毛与葵露瑚世味泰武”（日语原句是“すぼてぬひげうきろこせみてむ”，还真佩服翻译的人把这些都逐个按音读翻译出来，不过比起这些，对内地玩家来说还得去按照注音符把它们拼出来才是更麻烦的吧），现在回去商店街南边找那个人，输入刚刚知道的暗号即可完成任务。之后这里会变成一个黑市商店，可以买到武器等特殊道具。



支线 9 桐生是制作人？

触发条件 第二章

中道大街 巷内的神社的十字路口触发，桐生关于制作美食节目的剧情，剧情最后打倒真正的制作人即可完成。剧情选项第一个可以随便选，之后的选项建议选“把料理拿去”,“把料理摆好”,“收拾盘子”，选对其中两个可以获得“磁力项链”。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

支线 10 然后成了爸爸

触发条件 第六章

到宾馆街触发，跟电灯柱旁边的男子对话之后开始支线，之后他会给 1 万日元桐生到夜店里玩，跟丽香对话的选项随便选即可。完成支线之后解锁女优映像“相叶丽香”，另外还能获得个“鬼子武神护身符”。

支线 11 装在塑胶套中的梦想

触发条件 第六章

到“天下一番大街 后巷”跟小男孩对话触发。之后要躲过其他人的视线走到后街的自动售卖机里买到里面的书，成功给少年买到书之后完成任务。

支线 12 神室町僵尸漫游

触发条件 完成支线9

到“泰平大街”的赤牛丸旁边会看到两个人在对话，走近他们触发这个支线，之后去斜对面的电影院会遇到之前支线 9 里认识的蝴蝶犬加藤，对话之后他会委托桐生帮忙拍摄个 PV，拍摄过程是从天下一通门口走到赤牛丸的位置，这段路上要护卫那个米瑞可（其实就是迈克尔·杰克逊）的人安全走到目的地，途中会有很多丧尸冲过来，如果护卫对象的 HP 耗光了任务就要重打，不过道路两旁有不少单车可以作为武器。到达目的地之后米瑞可会有两份礼物装在黑色和白色箱子里给桐生二选一。



支线 13 小心丸查

触发条件 制压了电脑王的区域之后

回去杉田大厦触发，之后跟大厦门口那个很丑的女人对话，剧情第一个选项可以随便选，之后到达真黑的办公室之后，调查办公室里面的录像带柜子，选项不会影响剧情走向，支线结束后丸井会作为雇员加入桐生的公司。

支线 14 电话诱拐俱乐部

触发条件 第十章在西公园过夜之后的第二天

前往“粉红大街北侧”的电话俱乐部“リンリン坊”跟门外的人对话，选“担任诡异电话对象”，之后打电话时对话内容随便选即可。之后到西公园的喷水池跟诱拐犯见面，打倒他之后即可完成支线。

支线 15 征求人才

触发条件 在制压了娱乐王的地区之后

到“剧场前广场里”触发一个特殊剧情，之后回去自己的办公室触发关于招募人才相关的支线，出去逛一会回来跟茉莉奈对话就能开始面试，剧情里面随便选即可，面试结束后支线完成。

支线 16 再次招募

触发条件 完成支线15后

完成了支线 15 过一段时间后回去跟秘书茉莉奈对话，会触发第二次招募人才的支线，剧情中桐生发现了来应聘的人发言的矛盾点，指谪她的矛盾点时选“自我推荐和擅长的料理”这个选项就能成功拆穿她的阴谋。不过选不选中都不影响奖励

支线 17 她的秘密

触发条件 第二章



在七福大街触发，接了任务之后前往神室町右下角的千两大街找到美奈对话，之后去宾馆街附近找幸子——一个穿着樱崎学院校服的长发女子，附近还有很多其他女生，记住是蓝色领带的那个妹子才是幸子，搞错了会引发笑话。跟幸子对话，剧情里的选项可以随便选，对话完之后先离开，然后会触发剧情，幸子会被一个男人纠缠，这时候救下她，并且打倒那个男的即可完成支线。之后她会作为雇员加入桐生的公司。

支线 18 门的另一边

触发条件 第六章，主线剧情必须完成的

在俱乐部门前撒钱即可。

支线 19 少爷的请求

触发条件 第五章

堂岛大吾的相关支线任务，到宾馆街棒球馆背后的小巷外面触发，之后进去棒球管就会见到小学生版的堂岛大吾。陪他到电玩中心玩玩夹玩具，之后再跟着他到其他地方走，最后帮他打倒几个小混混即可完成支线。

支线 20 男人的背影

触发条件 第十章从东城会本部回来之后

“七福大街东侧”T字路口的拐角处接近那里的妹子触发，跟她走到商店街里面会遇到一个混混偷袭桐生，他就是后来在《如龙》初代里成为了桐生忠实跟班的真司。打倒他之后，去一趟西公园，然后从西公园出来会再次触发剧情，打倒三个杂兵，然后在他们的带领下找到了真司被抓走的地方，打倒其他所有人之后救出真司即可完成支线。

支线 21 表与里

触发条件 完成支线16

完成支线16之后过一段时间跟秘书茉莉奈对话，触发第三次人才招募的支线，选项随便选即可，支线结束之后小清水会作为雇员加入会社。

支线 22 瓮中之鳖

触发条件 第五章解锁金钱岛系统，并且完成支线任务12后



到“中道大街巷内”触发，帮那个女士打倒两个小混混之后跟她对话即可，之后剧情里选“有时间”跟这个大婶去餐厅聊天，之后他会“安利”桐生花150万买一箱哈哈水，剧情里面无论发生什么都拒绝她即可，到最后她会对桐生深感佩服，之后会送一对“招招猫鞋”给桐生，穿起来走路会有萌音，同时解锁女优映像“水城奈绪”并且支线完成。如果剧情里买了哈哈水，支线就要回去事务所触发，虽然也能解锁女优映像，但是无法获得猫鞋奖励。

支线 23 米瑞可 in 大君

触发条件 完成支线12之后

继续经过赤牛丸旁边听那两个路人NPC对话触发，之后前往七福大街的大君迪斯科厅，打倒门外的黑人之后就能进去见到米瑞可，他会邀请桐生跟他一起跳舞。赢的难度很高，即使是普通难度也很难赢，不过就算输了也没关系。最后他还是会像往常一样提供两个盒子给桐生选。



支线 24 录像带·女孩

触发条件 第二章

在映像店看女优映像三次之后触发，跟那个男人一起看完录像之后会解锁新的女优映像“南梨央奈”，不过支线到这里还没完，之后前往韩来烤肉店门口找到映像里的那个女优，然后回去影像馆门口跟男人汇报，再回去烤肉店那边，跟那个男人联手帮妹子打倒纠缠她的几个男人之后支线任务完成。之后男人也会作为雇员加入。

支线 25～27 明信片写手桐生 1、2、3

触发条件 第六章，支线任务1～14、17、22～24当中完成5个

回去杉田大厦的办公室触发，之后调查门口旁边的书桌可以写信给电台投稿。投稿内容可以从自己已经完成的支线任务中选择，之后离开办公室然后马上回来，调查一下收音机即可听DJ的节目，如果DJ阅读了桐生的信件，任务就能完成，如果没有阅读，就要再次写信投稿重复上述步骤。

完成任务之后可以再次投稿触发下一个任务，步骤跟上面一样，成功让DJ读三次信件他就会登门找桐生一马，并且将奖励交给桐生。



支线 28 一个人跳不了舞

触发条件 第二章以后、在大君跳三次舞

在迪斯科厅跳完舞之后就会触发，会有一个人来跟桐生挑战跳舞，挑战歌曲是《Friday Night》，不过他的实力很水，赢了就能完成支线。

支线 29 迷人的扭腰摆臀

触发条件 完成支线28

再次进入迪斯科厅，走到吧台那边出发，石踊舞子要跟桐生挑战跳舞，选曲是《Queen of passion》，战斗力比上一个人强一些，赢了之后就能完成支线。

支线 30 神室町第一舞者争夺战

触发条件 完成支线29

再次进入迪斯科厅，跟舞台中央的舞子她们对话触发支线，之后走到里面的座位跟OGITA对话就会跟他进行舞蹈对决，选曲是《I'm gonna make her mine》，难度较高，推荐选EASY难度，按指令之前多走几格提高得分。

支线 31 与清纯的你

触发条件 第五章

成功在电话俱乐部约到莉久出来就能触发这个支线，之后会有个选项让玩家选跟哪个妹子打招呼，猜中了才能完成支线，正确选项是“向前方的女人搭话”。至于如何判断什么妹子出来可以参照后文的小游戏介绍的“电话交友俱乐部”部分。完成之后解锁女优映像“湊莉久”，以后部分小游戏可以约莉久出来玩。

支线 32 与性感的你

触发条件 第五章

成功在电话俱乐部约到彩也香出来就能触发这个支线，之后的选项选“走近观察一下”、“向深处的女人搭话”，同样是猜中了才能完成支线。完成后解锁女优映像“友田彩也香”，以后部分小游戏可以约彩也香才出来玩。

支线 33 与爱撒娇的你

触发条件 第五章

成功在电话俱乐部约到遥希出来触发支线，之后选项选“奥の女に声をかける”，猜中了之后还要发生一场战斗，打赢了才能完成支线。完成之后解锁女优映像“佐藤遥希”，以后玩部分小游戏的时候可以约遥希出来玩。

支线 34 假客人

触发条件 第五章

在电话俱乐部约到“浅仓”出来见面即可触发并完成。

支线 35 只有声音无法传达

触发条件 第五章

在电话俱乐部约到“美丽”出来见面即可完成并触发（恭喜你踩雷了）。

支线 36 我是一马

触发条件 第二章

跟轨道车战士好感度达到 40% 以上之后，在模型赛车场触发，小男孩会希望桐生跟他比赛，打最低级的赛道。比赛中只要赢了他即可完成支线。



支线 37 难过美人关

触发条件 完成支线36以后

到儿童公园触发支线，之后秀树会要求跟桐生比赛，比赛第二条赛道初学者赛道，赢了他即可完成支线。

支线 38 给你浪漫吧

触发条件 完成支线37之后

跟小妹妹对话即可触发，跟她进行一场比赛，跑第三条赛道，赢了即可获得奖励并完成支线。

支线 39 变态嫌疑犯

触发条件 完成支线38之后

完成 38 之后离开赛车店，然后再次进去并且往店内走就可以触发，之后那个有个偷窥的男人会出来挑战桐生，比赛赛道是挑战赛道，赢了即可完成。

支线 40 强敌出现

触发条件 完成支线39之后

离开赛车店再回去就会触发，同样是进行比赛，赛道是高阶赛道。

支线 41 被称为博士的女人

触发条件 完成支线40之后

前往亚天使酒吧遇到春海酱触发支线、对话之后回去赛车店那边就回跟她比赛，赛道是专家赛道，胜利即可。

支线 42 赌上最快之名

触发条件 完成支线40之后

离开车店再回去触发，进行比赛，赛道是冠军赛道，胜利后支线完成。

支线 43 你才是轨道车战士

触发条件 第二章完成支线41，跟轨道车战士好感度全满

再次进入赛车店触发，这次就是跟轨道车战士对决，赛道是 SP 赛道，轨道车战士的车名副其实很强，但是好在只跑 4 圈，所以只要组装够好而且不飞出去，并且找机会发动一次喷射，赢他绝对没问题。车的配置可以参考下面的配方。

支线 44 弱肉强食

触发条件 第五章

在电话俱乐部约到“玛利亚”出来即可触发并完成，再次恭喜踩雷。

支线 45 妈妈的温暖

触发条件 第五章

在电话俱乐部约到“小百合”出来即可触发并完成，踩雷的感觉爽不爽。

支线 46 只能盘查的警官

触发条件 第二章

途经千两通り北的时候会触发支线并完成，之后每隔一段时间经过这里都会被警察菊池逮住，让他检查身上一样东西，随便给他看个回复药就行了，检查完之后好感度会提升，好感度快满的时候会触发剧情。跟他协力一起打倒几个小混混即可完成任务，解锁女优映像“乙叶七濑”，菊池警官会作为雇员加入。



支线 47 香菇商

触发条件 第二章

前往“公园前大街 巷内”右边的路有一条后巷，进去之后跟里面的人对话，帮他打倒个小混混之后即可获得奖励。之后还会开启跟香菇商的好感度槽，之后每隔一段时间过去帮他解决小混混顺便买蘑菇即可提升好感度。注意一口气买 5 样东西或者超过 5000 日元可以让好感度提升更高。但是买了一定数量之后他会离开，只能过一段时间再来找他。好友度满了之后可以雇佣黑手党首领。

支线 48 精力哥・神室町

触发条件 第五章

粉红大街最南端跟光头的绝伦君对话即可触发并完成，之后开启跟绝伦君的好感度槽。之后每收集完一定数量的电话卡之后拿回去粉红大街给他看就能提升好感度，收集够 30 张就足够将他相关的剧情全部触发完了。好感度到 80 左右的时候会触发剧情，这时候前往酒吧亚天使触发一下剧情，再回去跟他对话，好感度就会升到最高。

支线 49 富有哥・神室町

触发条件 第六章以后

跟公园前大街的桌球城里面坐着的富有哥・福岛（教会桐生撒钱的那个人）对话触发，对话后支线任务会自动完成同时出现跟“富有哥・福岛”的好感度槽，而且此后可以跟真岛互相汇款了（当然会被收取一定比例的手续费）。此后每过一章左右回来跟他对话可以给真岛汇款，汇款的金额固定，同时会加好感度，好感度快满的时候他会让桐生汇 100 亿，钱事先要准备好，汇完款之后好感度就会涨到最高，此后汇款就不会再收手续费。



支线 50 令人在意的存在，轨道车战士！

触发条件 第二章以后

前往模型四驱车比赛店那里跟轨道车战士对话就能触发支线并完成，之后会出现跟轨道车战士的好感度槽，之后每次参加比赛获胜（可以选重复的赛事但一定要获胜）即可提升好感度，好感度提升到一半的时候会有一个支线，让桐生一马去“中道大街”SEGA 的游戏店门外把轨道车战士找回来，剧情中选“孩子们在等你”。

之后好感度快升满的时候还会触发一次剧情，这次到第三公园找回战士，之后就可以进行自定义赛道了。

支线 51 便利店店员・未帆

触发条件 随时可以

到 POPPO 天下一番街店买东西即可触发并完成，同时会出现未帆的好感度槽，槽会根据玩家买东西的金额上涨，升满了之后就能解锁女优映像“通野未帆”，并且可以得到这家 POPPO 商店的所有权。

支线 52 马赫保龄球馆店员・惠美梨

触发条件 随时可以

到保龄球场跟店员惠美梨对战，第一次赢了她即可触发支线并完成，之后会出现跟惠美梨的好感度槽，提升方法同样是要跟惠美梨对战，好感度 80 以上并且赌博王地区开放的状态下，她会邀请桐生参加一个比赛，选单人比赛，打 10 局，其中只要打出三次全倒即可完成比赛，让惠美梨的好感度涨到最高。之后可以获得保龄球馆的所有权，以及解锁女优映像“丘咲惠美梨”，另外那只公鸡也会作为雇员加入。

支线 53 寿司吟的师傅

触发条件 随时可以

到天下一番街入口处东边的寿司吟吃东西即可触发支线并完

成，之后会出现跟店老板的好感度，随着好感度上升，桐生可以拿钓到的鱼来这里找老板做成料理吃了。好感度满了之后会获得奖励。奖励为钓具“大海王”以及“寿司吟”的物业所有权。

支线54 电玩中心店员・琉花

触发条件 第二章

到神室町中央通り的游戏中心玩下游戏《Out Run》，玩一次之后会触发支线并完成，同时出现跟店员琉花的好感度槽，之后每次来进行游戏都能提升一定好感度，好感度满了之后她会要求跟桐生进行一次比赛，分数只要比她高即可取胜获得奖励。解锁女优映像“佳苗琉花”，并且游戏店会入货新游戏。



支线89 酒神的修行

触发条件 第二章跟给流浪汉买酒之后

跟酒神老师对话，即可触发并完成，以后就能跟他进行流氓风格的修行了。

支线90 加守治的修行

触发条件 解锁了快攻手风格之后

在七福停车场跟加守治对话触发，以后就能跟他进行快攻手风格的修行了。

支线91 辰姐的修行

触发条件 解锁了火爆浪子风格之后

打的前往码头跟辰姐对话即可触发，之后就能跟她进行火爆浪子风格的修行了。

支线92 以生物最强为目标的男人

触发条件 第二章

在路上遇勒索哥江头拓哉之后触发，成功打倒他一次就能完成。

支线93 无法满足的心情

触发条件 第二章

打倒了江头之后，路上会出现另一位勒索哥佐藤祐基，打倒他即可完成。

支线94 一族之长

触发条件 最终章打倒久濑之后，并且完成其他59个支线

完成全部支线之后会收到传呼让桐生一马到斗牛场跟亚门创战斗，斗牛场可以直接坐的士过去。击败亚门创即可完成。亚门攻略可以参照后文。

真岛吾朗篇

支线49 心形项链

触发条件 第三章

招福町东侧的Le・marche商店门前触发，跟那个男人对话之后要帮他找一个能做赝品的人。之后去招福町会遇到一个可疑的外国人，触发对话之后得到“方先生的名片”，拿回去给刚刚那个人即可。然后去招福町那个地址，进去之后会发现那个男人正在被一帮人欺负，注意他们全部都拿着武器，打倒他们之后即可完成任务。解锁女优映像“栗林里莉”。

支线50 街头艺人

触发条件 第三章

跟严桥上的铜人对话即可触发，过一段时间之后回来这里会站满了人，再回来跟他对话，帮桐像把人引开（中间会发生一场战斗）让他去洗手间即可，之后到旁边的披萨店跟他对话即可完成支线。剧情中的选项选“有UFO”和“唱歌”。



支线51 可能会被称为龙的男人

触发条件 第三章

文左卫门大街存档点对面的那家很豪华的商店，靠近最右边那条柱子的时候触发。之后先打倒躲在里面那个不穿裤子的人，之后前往苍天堀大街东侧的鱼蛋档前面，这里会遇到年轻版的乡田龙司，虽说是年轻版但是作为一开始就能遇到的敌人战斗力比BOSS都要强好多倍，而且身上也很多钱，随便摔他一下就能跌出个一百多万。打倒他之后把裤子拿回去给那个人，结果那个人

居然说要动员整条街的人去对付乡田龙司，真岛放心不下于是决定去看看，回去刚刚鱼蛋档那边，而结果是那帮小混混全部被乡田龙司放倒，接着乡田就这样回去做作业了。



支线 52 请当我男朋友吧

触发条件 第三章

经过苍天堀大街的时候会触发，路上被一个妹子叫住去当她的男朋友来应付她爸爸，之后剧情里的选项会影响到支线奖励，按照剧情里的提示选择即可，剧情结束后就能完成支线。解锁女优映像“爱须心亚”。

支线 53 被整形的男子

触发条件 第三章

到明日叶公园跟两母子对话，然后到另一边跟盯着他们的男子对话触发。过一段时间之后回来跟他对话会触发剧情，再过一段时间回来之后会发现母亲在找孩子。跟母亲对话之后到左卫门大街南边的存档点附近找到小男孩，之后会进入剧情并且触发战斗。敌人里有一个拿刀的和一个拿枪的，拿枪那个一定要优先解决，之后射杀拿刀的再解决剩下两个即可。结束后获得武器樱吹雪。

支线 54 邪教的陷阱

触发条件 第三章

招福町和明日叶公园交界处有一个大婶和两个白色衣服的人对话，靠近之后触发，跟大婶对话，得知原来她的女儿被宗教团体给骗了，想让真岛潜入这个宗教看看究竟。之后大婶会给真岛一个护身符“手工护身符”。到公园的角落找到两个白色衣服的人，剧情里记得选对宗教的名字“无南超赫伯图奈斯教”。这样就能进去调查了，之后在调查的剧情里面有4个跟教会相关的问题，选择的对错会影响到奖励。正确答案依次为“赫伯图奈斯”、“殊乐毕比”、“转动左手后双手合十”、“无南超·铃木”。根据选项的正确次数会决定完成后的奖励，



之后的选项选见到伊织的时候选“你妈妈会很伤心的!”，这样就会进入跟教主的战斗，这个教主虽然特猥琐但还是有一定程度实力的，千万不要轻敌。战斗胜利后解锁女优映像“古川伊织”、奖励饰品“旅人的护身符”，【选对4次】奖励素材“水晶”×5，【选对2~3次】奖励素材“玉钢”×10，【选对0~1次】奖励素材“材木”×10。

支线 55 带手提式电话的男子

触发条件 第三章

调查苍天堀大街西侧电话亭的时候触发，帮那个拿着携带电话的人到M超商买电池，之后给他喝一瓶回复药，然后还要打倒两个杂兵，战斗胜利之后去招福町西的M超商找他对话完即可完成任务。之后这个电话男会变成伟大的…………存档点。

支线 56 税金榨取

触发条件 第三章

法眼寺横丁神社的拐角处触发，跟绿色西装的人对话之后打倒另外4个上班族，然后跟绿色西装男聊关于税金的问题，对话的正确答案是“香烟”、“汽油”、“8%”，答对的次数决定了奖励内容，不过奖励项目都是一些素材，无关重要，剧情之后支线完成。

支线 57 填字游戏

触发条件 第三章

苍天堀大街东侧触发，跟蟹道乐门外的那对小情侣对话后进入剧情，全部正确选项为“麦(迈)当劳”、“牵牛花”、“手提式电话”、“一线”。完成支线解锁女优映像“长谷川雫”，并且根据选项正确次数奖励道具，内容全是素材，分别是【答对次数4】珍珠×3；【答对次数2~3】电气石×5；【答对次数0~1】优质铁×10。



说个题外话，这个支线里填字游戏选用的词语和谜题跟日文版是完全不一样的，虽说最后串联起来那句话有点偏，但也不得不说这个汉化做得非常用心——如果是日文直译的话，相信“酱油脸”之类的词会难倒大部分人。

支线 58 梦想的棒球外套

触发条件 第三章

严桥和左卫门大街交界处角落躺着的人对话触发，给他喝点回复药。等他醒来后对话，之后进入战斗，战斗里面要保护这个叫须田的家伙走到桥的对岸。不过这货实在太蠢了，不会打人不会躲，而且还很脆，所以真岛消灭敌人的速度要够快，不然那家伙很快就会被人打趴。一共有三波敌人，数量不是很多，如果实在过不去建议准备武器来打。走到对岸后就能完成支线。

支线 59~61 明信片写手·真岛 1、2、3

触发条件 第八章，支线任务49、50、52～58、62～65当中完成5个

达成条件的时候回去SunShine的员工室里面触发，之后调查桌子可以给电台投稿，投稿内容是选择自己曾经完成过的支线任务，如果电台采用了就会能完成支线，一共有三个，换言之要被采用三次，成功完成这三个支线之后电台的DJ会过来这里找真岛，并且送上奖励饰品“弁庆护身符”。

支线 62 1000 万元实验

触发条件 第三章

在招福町西的后巷（舞蹈师傅附近）拐角处有个垃圾堆，靠近之后触发，之后到公园找到那个治验系员，对话后协助他们试新药。接下来有三场强制战斗，每场都是打6个壮汉，因为药品有副作用的缘故所以会出现各种奇怪的症状，第一场真岛的HP会不断下降，第二场会不停地随机切换战斗风格，第三场视力会变差。三场打完之后就能拿到1000万奖金。

支线 63 不要叫我飞毛腿

触发条件 第三章

从招福町西进入法眼寺横丁交界处触发，之后到招福町西的M超商门口找到飞毛腿，给他一瓶回复药。过一段时间再回来又会见到他，之后要去唐吉可德给他买一双鞋，过一段时间再回来，又会看到他坐在店门口，跟他对话拿到道具。拿去苍天堀侧道找到他的妹子，把东西交给她，结果发现原来她跟另一个男人一起骗飞毛腿的，而且那个男的还说自己很能打，于是接下来该怎么办大家都知道了吧。打倒他之后任务完成。

支线 64 涂鸦情书

触发条件 第三章

走近明日叶公园的厕所触发，提示厕所里有行字，选“回信”，过一段时间回来后会发现厕所里面有回信，随便回复了之后过一段时间再回来会看到新的回复。之后到招福町西的电话亭可以找到见面的对象。不过来到指定地方之后发现等待真岛的不是妹子，而是一帮大叔，揍趴他们之后拿到奖励，不过之后的对话得知跟真岛在厕所写信的人是另有其人。可惜真岛却没能跟里奈见上面，只能擦肩而过。任务完成后解锁女优映像“伊藤里奈”。

支线 65 三姑六婆的可怕

触发条件 第三章

苍天堀大街的ZUBORAYA旁边的鱼蛋档查看排队的人触发，过一段时间之后回来看看这个鱼蛋档会再次遇到这个大婶，之后再过一段时间回来，帮大婶打倒个持刀的杂兵即可完成支线。之后“悦子”大婶会加入真岛的夜店。



支线 66 今晚是派对之夜

触发条件 第四章

到迪斯科厅大君跳舞三次，重新进去舞厅，走近正对着门口的白色衣服妹子触发，之后要跟一个男的比赛跳舞，选曲是《I wanna take you home》，只要跳的比他高分即可完成任务。

支线 67 叔叔也想跳舞

触发条件 完成支线66之后

再次进入迪斯科厅大君，走近吧台之后触发，之后要跟一个大叔比赛跳舞，同样只要把他高分即可完成，选曲是《Friday Night》。

支线 68 传说的辣美舞者

触发条件 完成支线67之后

再次进入迪斯科厅触发，这次轮到跟矶部先生对决，选曲是《恋爱的迪斯科女王》觉得难的话建议选EASY难度进行比赛。只要比她高分即可完成支线。

支线 69~74

触发条件 第七章夜店经营系统开启以后

这6个支线分别是真岛夜店里6位白金级妹子的相关支线，每个妹子只要完成她们全部的特别训练项目之后就会触发，支线的内容基本上都是剧情，剧情后支线就会自动完成，同时会解锁对应的女优映像。

支线 75 神秘的通话对象

触发条件 第七章

走近招福町南的存档点电话亭触发，接了电话之后对方会让真岛给他那一把手枪“9mm自动手枪，在龙虎饭店那边买或者合成，弄到手之后带回来电话亭这边放下，能拿到20万日元，之后任务完成，同时开启跟神秘电话的好感度槽，随后他还会让真岛带东西过来，每完成一次就会提升一定量好感度。要求的道具全部可以让龙虎饭店进行武具探索获得，分别是青龙刀（探索亚洲东部），电气石（南美，丛林，委派美人森巴舞者去），樱吹雪（支线53能获得）。把这些东西都给了他之后，他会约真岛到苍天堀侧道的南侧见面，但这里等待真岛的是三个黑服的敌人，其中两个拿着枪一个拿着刀，打倒他们之后回去电话亭那边跟神秘人对话，任务就会全部完成，之后还有一个妹子加入真岛的夜店。

支线 76 苍天堀的富有哥

触发条件 第七章剧情发展到去Grand的时候

在 Grand 对面能看到一个弹吉他的人，靠近他之后触发，同时会出现跟金持ち君・谷冈的好感度槽，支线完成。然后还会开启撒钱开道系统。再跟他对话可以开启桐生和真岛两人之间的金钱互相投资系统，也就是说真岛和桐生两人之间可以互相把钱给对方，不过当中会被受取一定额度的手续费。



支线 77 苍天堀的精力哥

触发条件 第七章

靠近小电影店的时候触发，对话后会触发跟绝伦君的好感度槽，任务完成。之后每次看完映像出来之后都会遇到他，然后顺便会提升好感度。但是过一段时间他就不会出现，当玩家阅览过的影响超过 15 个之后会再次出现，此时他会让玩家去帮他去苍天堀大街的商店“大黑药妆”买一瓶指定的药回来给他就能全部完成。之后商店里会追加这种最强的回复药。

支线 78 布偶小女孩

触发条件 第三章

跟苍天堀大街东侧 SEGA 游戏店门外的小萝莉对话触发，过一段时间之后回来找这个小萝莉，发现她会被坏人们缠上，帮她把坏人们全部揍趴，任务就会完成，同时还会开放跟布偶少女的好感度。好感度提升的方法是给她夹各种娃娃然后送给她。依次是要送带帽子的那种小松鼠（红色青色各一个），粉红色圆滚滚的小鸟。送了三次之后，再过一段时间回来会发现小萝莉在游戏店门外哭，过去问她发生什么事，之后来到河边打倒两个小混混救下她妈妈。剧情后好感度升到最高。并且小女孩的妈妈会加入夜店。

支线 79 神味庵的主人

触发条件 任何时候

到神味庵吃个东西即可触发，对话后任务完成，同时开放与神味庵老板的绊值。以后每次来这里吃东西都会提升好感度，到快满的时候会触发剧情，神味庵的老板会因为车祸进了医院，店员希要代替老板接待客人，她会要求真岛帮忙收集三种鱼类，分别是鲑、鳖、鳗，全部可以在河边钓回来，去钓之前建议到 M 超商花 3 千万买一把“超钓神”和一些鱼饵，这样会轻松很多，钓到指定的鱼之后拿回去神味庵就能完成支线，获得神味庵的店铺合作，以及解锁女优映像“羽月希”。

支线 80 STIJL 的酒保

触发条件 任何时候

到 BAR STIJL 喝一杯酒触发，开启跟酒保的好感度槽，同时任务完成。之后每隔一段时间到这里喝酒会增加好感度。之后每次来喝酒都会增加一定量的好感度，快满的时候会触发特殊剧情，剧情后可跟 STIJL 达成店铺合作。

支线 81 干陀罗店员

触发条件 任何时候

到苍天堀的映像店干陀罗随便看一段女优录像之后触发，同时自动完成并且出现跟店主的好感度槽。之后每次来这里看录像都会提升一定的好感度，快满的时候会出现支线剧情，他会委托真岛去找传说中的录像带回来，这时候去真琴的仓库前面会遇到一个女人，跟她对话之后去 M 超商买综合关东煮过来给她吃，之后她会将传说中的录像带交给真岛，拿回去录像店给老板即可。之后再次进入映像店就能跟这家店达成合作。

支线 82 电玩中心店员・今日子

触发条件 第三章

进去苍天堀大街东侧的游戏店，门旁边有个店员，到旁边的机器上玩一下那个游戏《SPACE HARRIER》就能触发剧情，对话之后支线自动完成并且开启跟今日子的好感度槽。后面每次来玩游戏都会提升一定程度的好感度，之后她会要求跟真岛进行比赛，赢了她即可。好感度满了之后能解锁女优映像“真木今日子”，并且游戏中心入货新游戏。同时可以跟游戏中心达成合作。

支线 95 和米木对决

触发条件 第四章

到公园跟米木对话即可触发，之后就能找米木进行喧哗师的战斗对决训练了。完成第一项对决后支线完成，之后可以找米木完成其他的训练了。

支线 96 和飞虎修行

触发条件 第三章

到龙虎饭店跟飞虎对话触发并完成，之后就能找他进行强打者的战斗训练。

支线 97 和 A-ReSi 修行

触发条件 第四章

到招福町西的后巷跟亚雷斯对话触发，之后会进行一场霹雳舞对决，结束之后任务自动完成，之后找他可以进行舞蹈者的战斗训练。

支线 98 为了拿钱去玩

触发条件 第三章

在路上遇到勒索哥川桥直也之后触发，成功打倒他一次就能完成。

支线 99 终极计划

触发条件 第三章

打倒川桥之后勒索哥就会换大江健次出现，同样打倒他即可完成。

支线 100 苍天堀の危机

触发条件 最终章，完成其他全部39个支线任务

完成其他全部支线任务之后真岛就会收到传呼前往斗技场跟亚门丈战斗，打倒他即可完成。

最强 BOSS 亚门击杀攻略

亚门刚



■第一阶段



■第二阶段

亚门向来作为《如龙》系列"历代都有的隐藏最强BOSS登场，本作有两个主人公，所以亚门也有两人。其中桐生一马的对手就是亚门刚。开始战斗前建议实现将药品买满，身上要穿最好的防具，战斗风格先切换到"快攻手形态"，同时档位槽也要事先蓄满，能力也要全部升满。然后再去斗牛场。

亚门刚的战斗有两个阶段，第一阶段他拿着一门大炮，大炮的攻击的攻击有两种，一种是抛物线炮弹三连射，这是最常用的招，炮弹的射击频率很高，而且着弹之后还会发生小范围的爆炸，一旦中了就难免会遭到后续连环炮的伤害。炮弹单发的伤害比较低，连续被打中不至于死掉，但是会眩晕，一旦眩晕或者倒地，亚门就会发射另一招——"月光炮（无误）"。至于LEGEND难度下月光炮的威力，以全能力升满，并且将堂岛之龙风格升到Lv2，而且身上有穿防御力19，对铳18防具的桐生一马在满血的状态可以勉强硬吃一发，不过通常被这招打中的时候前面通常难免会中几发炮弹，因此基本上就是秒杀的了。这里介绍一个很简单的方法，开场的时候马上第一时间冲过去接近亚门，注意一定要以S型走过去，任何直线走动都绝对会被他的导弹准确预判命中。接近他之后马上切换成火爆浪子风格，之后马上用□□□△这套连段打他，因为火爆浪子风格在档位3状态下所有攻击都带有霸体，而且亚门的炮弹威力不高，因此可以跟他直接血拼，当桐生的血量低于70%时再吃药也不迟。不过血拼的过程一定要注意别让攻击动作停下来，否则没了霸体就会被他炸飞，然后就是吃月光炮的结局了。只要没有这种失误，直接血拼到进入第二阶段都没问题。

亚门的HP剩下一半的时候会进入第二阶段，亚门会扔掉大炮以拳头作战，拳头的不至于秒杀但是威力很高，这时候就不适宜血拼了。这阶段场地上空会出现一架UFO，UFO会不断掉下桌椅，而且会翻起大风滚动这些桌椅，如果被桌椅撞到会受到连续伤害并出现硬直，如果此时还遭到亚门的攻击就有可能会挂掉。看到他扔掉大炮的时候要马上切换成快攻手风格开始绕场跑，躲避亚门和桌椅。UFO会不定期掉落一瓶无敌药水，一定要抢到，喝下之后会有一定时间进入无敌状态（身上会出现白光），这时候是切换成火爆浪子或者流氓风格对亚门反击的好机会。但是进攻的时候仍然要留意飞机掉落的东西，如果看到无敌药就要马上停止攻击换风格过去抢。如果被亚门抢到了无敌药水，必须停止进攻换回快攻手风格逃跑，同时要尽量跟UFO保持较近的距离走动，等它掉落无敌药水之后再第一时间抢过来。因为有无敌药水的关系，第二阶段只要别太贪功，解决亚门只是时间的问题。

亚门丈

比起亚门刚，亚门丈显然没那么强大，一方面是因为他基本没有一击秒杀的可怕招式，二方面是真岛有赖招可以屈死他。

亚门丈的战斗同样有两个阶段，第一阶段的攻击风格有点像桐生一马的堂岛之龙风格，而第二阶段他会拿出刀子，战斗风格类似真岛的岛野狂犬风格。上面说的赖招就是装备在神社用CP交换的"斗神之护符"，这个护符可以让真岛快速回复热血槽并且不会下降。然后就是用强打者风格直接发动喧哗奥义敲他头直到把他敲死为止，如无意外的话这个方法可以让亚门丈毫无还手之力，惟一缺点是效率比较慢。不过觉得玩家可以事先准备双节棍之类的武器，喧哗奥义威力会比直接用棍子敲要高。

TIPS：打亚门丈的时候真岛的道具箱里会不知不觉多出一些回复道具，如果喝掉HP和热血槽会直接降到最低。另外还有写着"亚门"字样的纸巾——什么时候被塞进来的完全是个谜。



金钱岛经营 详细攻略

攻略建议

1、制压了娱乐王的区域之后，推荐优先制压赌博王的地区，因为这块地区的收益额是最高的，而且离事务所比较近，发生了妨碍事件可以快速过去解决。

2、早期先重点发展赌博王的区域，资金也尽量用来投资赌博王地区的。

3、其余两个地区假如有一个发生了妨碍，如果懒得跑地图可以先放任不管，因为没有发展，收益本身就微不足道。

4、玩房地产的阶段最好是一边挂着收益一边去做其他支线。

5、桐生一马最好用 CP 去将收益速度提升 3 级，这样来钱会快很多，但是不用升太多，因为实际上你做支线期间没这么多闲功夫整天跑回办公室的，升太高只会浪费 CP。

6、房地产是个需要长线投资的系统，每次收益完成之后都必须将自己所有的商铺强化一遍，虽然这样会导致早期收益很低甚至入不敷出，但是到后期你还是要投资的，而且先投资，以后来钱速度就会更快，总的来说百利而无一害。

7、各个地域必须各个击破，尽量不要多个区域同时并进，因为地域压制成功之后不会再发生妨碍事件，成为真正的稳定收入来源。

8、最！最！最！重要的一点！每个地域必须配置经理人，否则遭到企业抢夺就会束手无策，特别是赌博王和演艺王地区，企业价格都是 1 亿、10 亿出头的，如果自己有强化过，重新买回来的价格还会比之前更高，非常不值。

桐生一马全雇员加入条件

区域经理				
名字	加入条件	工资	★	景气影响力
平田凡夫	初期加入	10万日元	1	0、1、1、0、−1
长冈保	初期加入	20万日元	2	0、0、0、0、−2
记者・春日	完成支线5后加入	30万日元	3	−1、2、−1、−2、−3
咕咕太郎	完成支线52并且与エミリ好感度最高后加入	30万円	3	−1、1、1、−1、2
*幸子	完成支线17后加入	30万日元	3	0、1、1、1、−2
娱乐王	娱乐王地区制霸后加入	60万日元	3	0、1、1、2、−2
电脑王	电脑王地区制霸后加入	40万日元	4	0、1、2、−1、−2
赌博王	赌博王地区制霸后加入	40万日元	4	−4、1、3、4、−3
蝴蝶犬加藤	完成支线12后加入	40万日元	4	−2、−2、−2、4、−2
*史宾尼克导演	完成支线12后加入	100万日元	5	0、0、2、2、−3

注：标有 * 号的雇员在初期要优先入手。

警卫				
名字	加入条件	工资	★	治安影响力
平刚	初期加入	10万日元	1	−1、1、−1、−1、−2
TAKA植松	初期加入	10万日元	1	0、0、0、0、−2
录像男	完成支线24后加入	20万日元	2	0、−1、2、−2、−3
小清水	完成支线21后加入	20万日元	2	0、−1、1、−1、−2
竹下乐太	娱乐王地区制霸	30万日元	3	−1、1、1、1、−2
明电波也	电脑王地区制霸	60万日元	3	−1、1、1、2、−2
美洲豹	风俗王地区制霸	30万日元	3	−1、1、0、2、−2
*警官・菊池	完成支线46并且与菊池好感度最高后加入	40万日元	4	−4、1、3、4、−3
利隆	完成支线8后加入	40万日元	4	−2、−2、−2、4、−2
黑手党首领	完成支线47并且好感度到最高后	100万日元	5	−1、1、2、2、−2

注：标有 * 号的雇员推荐优先入手。

顾问								
名字	加入条件	工资	★	饮食	销售	娱乐	风俗	企业
高田友美	初期加入	40万	1	○	○	×	×	△
比吕千叶	初期加入	48万	1	△	×	○	○	×
*被虐狂大叔	完成支线7后加入	220万	2	×	×	×	○	◎
凶	完成支线6后加入	280万	2	×	△	◎	△	×
*亚天使妈妈桑	到亚天使喝数次酒之后加入	720万	3	◎	×	○	○	×
丸子查・丸井	击破了电脑王，完成支线13后加入	880万	3	×	○	○	×	◎
风俗王	风俗王地区制霸后加入	2600万	4	○	△	○	◎	△
演艺王	演艺王地区制霸后加入	2700万	4	△	◎	○	△	○
*占卜师	完成支线1后加入	2800万	4	○	○	◎	×	○
*米瑞可	完成支线23后加入	4800万	5	○	◎	◎	○	△

注：标有 * 号的雇员推荐优先入手。

地域占领剧情触发条件

条件	触发事件
占有率30%	进入办公室时茉莉奈会提醒桐生占有率已经达到30%了
占有率60%	该地域的五大富豪会发来挑战信，以不战斗的方式，并且以10%的占有率为赌注进行对决，此时所有收益活动也会停止，直到桐生接受并完成挑战为止
占有率90%	该地域的五大富豪会发来最后的决斗信，这次就是进行武斗了，桐生打赢他们之后就能完全制压该地方

占有率提升方式

提高占有率的方法有两种，一种就是收购企业，另一种就是给企业升级，单个企业的等级会让区域占有率增加一个百分比，具体增加量如下表所示，还有一种方法是投资战，对方抢夺企业失败会损失 1% 的占有率。占有率可提升空间是远高于 100% 的，只不过到达 100% 之后就不会再变化了。

企业等级	增加占有率
S	+12%
A	+10%
B	+8%
C	+6%
D	+5%

注：数值不会叠加。

娱乐王地区攻略流程

店铺详细地址

编号	店铺名	类型	购入价格	收益额				
				D	C	B	A	S
1	新伊甸园柏青哥	娱乐	1840万	−	517万5000	690万	1035万	1380万
2	丸福柏青哥	娱乐	1840万	−	517万5000	690万	1035万	1380万

编号	店铺名	类型	购入价格	收益额				
				D	C	B	A	S
3	神室养护广场	风俗	1240万	139万5000	209万2500	279万	418万5000	558万
4	寿喜烧 村中	饮食	1400万	157万5000	236万2500	315万	472万5000	630万
5	凸凸学园	风俗	1080万	40万5000	60万7500	81万	121万5000	162万
6	苹果公主养护店	风俗	1640万	184万5000	276万7500	369万	553万5000	738万
7	原岛设计有限公司	企业	1320万	148万5000	222万7500	297万	445万5000	738万
8	百合酒	饮食	–	39万	58万5000	78万	117万	156万
9	POPPO 天下一番大街店	销售	好感度获得	51万	76万5000	102万	153万	204万
10	寿司吟	饮食	好感度获得	144万	216万	288万	423万	576万

每期固定总收益：6378 万



占有率 30%

占有率达到 30% 的时候，在事务所门外会遇到娱乐王的手下前来捣乱，一共有 3 个人，要注意其中一个人拿着电枪，要优先解决掉，另外还有一个敌人拿着小刀。可以善用周围的单车或者牌子来快速解决。

占有率 60%

娱乐王会邀请玩家到粉红大街北侧的 K 房比试唱 K，互相以 10% 的占有率为赌注，比试的歌曲是《JUDGEMENT 审判》，娱乐王的成绩是 80 点，只要我们的成绩超过 80 点就能获胜——这个分数要求可谓非常低。赢了他之后他表示不会就这样罢手的。

占有率 90%

娱乐王会约玩家到瑟蕾娜后面的空地进行决斗，这次它会带上 3 名手下，同样是之前打过的那几个人，不过他们这次没带武器，娱乐王一般会躲在后面，所以可以先解决他的手下，最后再跟他单挑，不过娱乐王本身的能力还是挺强的，不能轻敌。

电脑王地区攻略流程

店铺详细地址

编号	店铺名	类型	购入价格	收益额				
				D	C	B	A	S
1	昌吉相机	销售	6240万	234万	315万	468万	702万	936万
2	阿罗哈柏青哥	娱乐	7520万	–	705万	940万	1410万	1880万
3	浅井第三大楼	企业	5120万	192万	288万	384万	576万	768万
4	777柏青哥	娱乐	7840万	–	735万	980万	1470万	1960万
5	回转寿司 天宝寿司	饮食	5120万	64万	96万	128万	192万	256万
6	秀色兔女郎	风俗	5600万	52万	78万	104万	156万	208万
7	北京中华料理	饮食	4160万	74万	111万	148万	222万	296万
8	AMUSEMENT GAME YOU	娱乐	5920万	74万	111万	148万	222万	296万
9	DoReMiFa Zone	娱乐	地域解放后初期拥有	28万	42万	56万	84万	112万
10	HL SEGA 中道大街店	娱乐	好感度获得	64万	96万	128万	192万	256万

每期固定总收益：8072 万



占有率 60%

占有率到达 60% 之后，电脑王会邀请桐生到中道大街的游戏店进行比赛，在游戏店门口会发生战斗，必须先打倒三个杂兵才能进去。

遇到电脑王之后双方拿 10% 的占有率进行比赛，项目是古老的赛车游戏《Run Out》，电脑王的成绩是 500 万——笔者认为这场比试是除了演艺王以外惟一有点难度的。500 万点跟成就目录的要求的分数一样，在《Run Out》中至少要驾驶到第四段赛道才能达到这个分数，这个要求玩家熟悉这些赛道，并且失误比较少才能达成——如果表现好的话，翻车一次还有救，翻车两次基本上就没机会了，所以占有率到达 60% 之前建议大家事先去练习一下。



不过就算输了也没关系，顶多就是亏了 20% 的占有率而已，得花点时间才能把这个差距追回来。

占有率 90%

电脑王会再次约桐生出来，这次轮到武斗。别看电脑王一脸宅样就是个菜，其实还是能打架的，同场还有几个杂兵。战斗方法依然是先打死杂兵然后再对付电脑王，这次战斗的场地内有不少杂物，特别是有高伤害的单车，可以善加利用。战斗胜利后就能完全制压电脑王的区域了。同时快攻手风格技能盘里的封锁区域会解开一半。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

风俗王地区攻略流程

店铺详细地址

编号	店铺名	类型	购入价格	收益额				
				D	C	B	A	S
1	性骚扰警察	风俗	1亿240万	384万	576万	768万	1152万	1536万
2	范伦泰夜总会	风俗	1亿6000万	–	1500万	2000万	3000万	4000万
3	天山猪排	饮食	9600万	120万	180万	240万	360万	480万
4	阿拉伯唱片	销售	1亿5680万	588万	882万	1176万	1764万	2352万
5	神室世界剧场	娱乐	1亿880万	408万	612万	816万	1224万	1632万
6	拉丁区电话交友俱乐部	风俗	8906万	336万	504万	672万	1008万	1344万
7	横雁堂美术	销售	1亿1520万	432万	648万	864万	1296万	1728万
8	不穿内裤烧烤天堂	风俗	1亿2480万	–	1150万	1560万	2340万	3120万
9	莫斯科西餐	饮食	1亿240万	128万	192万	256万	384万	512万
10	林工务店有限公司	企业	地域解放后初期拥有	32万	48万	64万	96万	128万

最终每期总收益：1 亿 6832 万



占有率 60%

风俗王约桐生对决的项目嘛……其实是一个打赌，赌桐生能否在电话俱乐部里用 3 分钟的时间成功约到妹子出来。如果一定时间没选，正确答案就会变色提示玩家，如果玩家眼明手快而且能准确命中目标的话，全程看答案射击时间也是足够的。比试成功的话能够获得风俗王区域的 10% 占有率，反之则失去 10%。战斗胜利之后还要跟风俗王的手下打一场架。

另外这段剧情比较搞笑，桐生在电话里成功约到的妹子居然就是风俗王本人，知道真相的他无奈说了句：“虽然赢了比赛，但感觉却像输了。”

占有率 90%

风俗王会约桐生到还是之前的电话俱乐部门口进行私斗，同样是武斗。一开始最好先跟它保持距离，消灭了杂兵之后再对付它。风俗王的体型比较粗壮，不容易打出硬直，而且比较喜欢用投技，这一点也是要注意的。

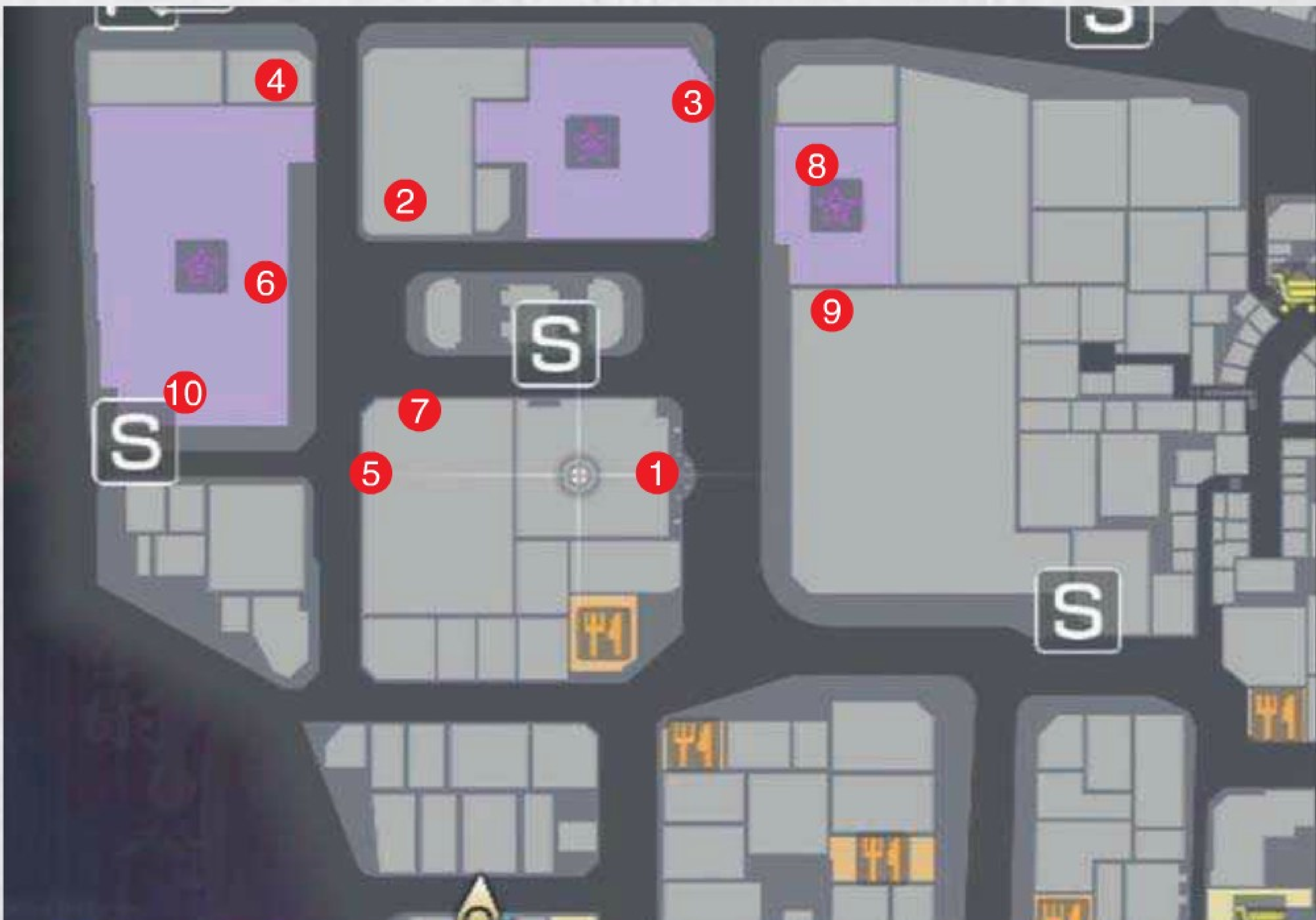
战胜了风俗王之后就能制压它的区域，同时火爆浪子风格技能盘的封印区域会解锁一半。

赌博王地区攻略流程

店铺详细地址

编号	店铺名	类型	购入价格	收益额				
				D	C	B	A	S
1	BIGSTAR柏青哥	娱乐	3亿2640万	–	3060万	4080万	6120万	8160万
2	神室斯卡拉剧院电影会馆	娱乐	2亿7520万	1032万	1548万	2064万	3096万	4128万
3	三和游乐会馆	企业	2亿6880万	1008万	1512万	2016万	3024万	4032万
4	新蒙马特	娱乐	2亿6240万	984万	1476万	1968万	2952万	3936万
5	新宇宙柏青哥	娱乐	2亿2400万	–	2100万	2800万	4200万	5600万
6	TOKYO热炒	企业	2亿7520万	1032万	1548万	2064万	3096万	4128万
7	吉普森剧厅	企业	3亿720万	1152万	1728万	2304万	3456万	4608万
8	NY热狗	饮食	2亿480万	256万	384万	512万	768万	1024万
9	神室荞麦面	饮食	地域解放后初期拥有	32万	48万	64万	96万	128万
10	马赫保龄球馆	娱乐	好感度获得	176万	264万	352万	528万	704万

最终每期总收益：3 亿 6448 万



占有率 60%

赌博王跟桐生决斗的项目是自然是赌博了，两人以 10% 的占有率在 JCC 进行打赌，赌哪个妹子会赢。因为是桐生可以先选角色，而且赌博王必定会无视角色能力和胜负赔率押另外一边的妹子，所以我们只要押最强的那个金发眼镜娘即可轻松获胜。

占有率 90%

老规矩，跟赌博王进行武斗。战斗地方是“剧场前广场后巷”，他会带上 4 名手下，难度比其他地域稍微高一点点，基本方法也是先用火爆浪子风格处理掉四周的杂兵，之后再切换回快攻手风格跟他好好地单挑即可。战斗胜利后就能制霸赌博王区域，同时快攻手风格技能盘封印区域会解锁一半。

演艺王、金融王地区攻略流程

店铺详细地址

编号	店铺名	类型	购入价格	收益额				
				D	C	B	A	S
1	disco city boy	娱乐	12亿8800万	–	5760万	7680万	1亿1520万	1亿5360万

编号	店铺名	类型	购入价格	收益额				
				D	C	B	A	S
2	神室澡堂	娱乐	9亿7280万	608万	912万	1216万	1824万	2432万
3	神室蓝月光旅馆	企业	9亿9840万	–	4680万	6240万	9360万	1亿2480万
4	美人鱼旅馆	企业	9亿2160万	1728万	2592万	3456万	5184万	6912万
5	光月剧场	娱乐	7亿9360万	496万	744万	992万	1488万	1984万
6	铃铃坊电话交友俱乐部	风俗	9亿2160万	–	4320万	5760万	8640万	1亿1520万
7	钻石宫殿旅馆	企业	9亿9840万	1872万	2808万	3744万	5616万	7488万
8	怀特旅馆	企业	9亿2160万	1728万	2592万	3456万	5184万	6912万
9	轨道车竞技场	娱乐	好感度获得	416万	624万	832万	1248万	1664万
10	常盘食堂	饮食	初期拥有	288万	432万	576万	864万	1152万

最终每期总收益：6 亿 7904 万



占有率 60%

演艺王的物业价格都非常高，所以占有率要达到要求难免要存钱一段时间。占有率 60% 的时候演艺王会约桐生到迪斯科厅跳舞，比赛曲目是《I'm gonna make her mine》，难度同样比较高，建议选 EASY 难度进行挑战。战斗胜利后可以获得 10% 的占有率。

占有率 90%

到达这个占有率的时候演艺王会约玩家到七福町停车场进行决斗，因为后续的战斗还比较多，所以快到 90% 的时候就要做好准备。跟其他人不同，演艺王被打败之后会马上“跳反”帮助桐生，然后合力对抗五富豪的幕后大黑幕——金融王，所以接下来的战斗是与演艺王合力打金融王的两个手下，打赢他的手下之后金融王会离开。

金融王

收复了演艺王之后回去办公室，发现山野井带着一大堆文件到金融王那里去了。之后前往天下一番大街的入口处，风俗王会开车载桐生去金融王的大本营。到达大本营之后有两场战斗，第一场是再跟金融王两个保镖打，这次没有人合作，而且他们的能力也比较强，会有一点点难度。

打赢了两个手下之后，还要跟金融王打一场，金融王 HP 有两行而且拿着手枪，不过本体的能力非常弱，只要别停止进攻就不用担心遭到枪击，场地内的石台是攻击力非常高的道具，可以捡起来使用。

打败金融王之后，桐生的房地产相关剧情便全部结束，同时会解锁隐藏的战斗风格——堂岛之龙。另外还能解锁女优映像“白石茉莉奈”。

风化岛经营 详细攻略

攻略建议

1、再强调一次，不要浪费 CP 点数去买妹子，除非其他内容已经全部兑换完成，CP 多得没处花。

2、能够收妹子的支线任务必须优先完成，特别是支线 65 收回来的大阪大婶，初期的 TALK 值就是几乎是满的，而且耐用不易累，可以说是早期应对富豪级客人的强力大杀器，当然前提是那些富豪要有这方面的取向。

3、除了大阪大婶，前期妹子们的连勤能力不高，所以竞争战之前要合理安排放假，调整妹子们的心情，确保最强阵容能以好状态出战，支线 63、68、75、78 都有强力的妹子送，有了她们就可以踏上收复白金妹子之路了。

4、制压了 MARS 区之后，第二个目标建议选 VENUS，因为不仅有千佳老师，而且收益也是最高的。不过在缺少白金级妹子的前提下要赢竞争战难度略高，而且根据剧情小雪还不能参战，所以想一步登天的同学支线妹子一定要收齐，而且要事先调整好体力，让最强阵容出战，笔者当时几乎只是以十多万的差距获胜的，如果实在打不赢的话还是老老实实地先去攻略 JUPITER 吧。

5、完成夜店相关的剧情以及全部妹子们相关的支线之后，真岛这边就可以封铺了，因为来钱速度被桐生那边完全碾压。

6、每次营业之后必须给妹子们进行特别训练，一方面是因为特别训练可以获得高额经验同时不影响营业收入，让刚加入的妹子能更快进入状态，另一方面是因为每个人训练项目都有 7 次，加起来一共有 42 次，如果全部挤到后期训练，会练得很痛苦（开店也会开得很痛苦）。

7、粉丝数是只会增加不会减少的，就算你开店之后什么都不干（任由客人进来坐 10 秒然后生气离开），营业结束依然不会有任何影响，顶多是没有收入白给工资罢了，粉丝数不降反升，因为每次营业前只能给一个妹子进行特别训练，所以后期如果只剩下妹子们的特别训练没完成，就这样放置 PLAY 刷场次也没关系。

8、平时营业如果为了快速增加粉丝，可以多送点礼物，但是区域镇压完了之后就不再需要粉丝了，此时就可以不再送礼物。

9、竞争战的时候严禁送礼物，结账时的选项优先问客人是否延长（贫乏的客人除外），其次是要选赞美妹子让她回复 HP，视情况也可以给妹子送东西让她回复更多 HP。

10、后期全部地区攻略完成之后，如果想通过这个模式赚钱的话，推荐只瞄准 MOON 区的客人营业，MOON 区粉丝数超过 1W8 之后就不会出现“大富豪”以下的客人。

11、沙希酱不愧为苍天堀续航力第一的连勤王！耐用（cao）不会累，就算经历了 MOON 的惨烈战斗，其他妹子在第二天几乎全军覆没的情况下惟有沙希仍然屹立不倒。

各区可合作店铺分布

MARS 区

编号	物业	粉丝数	合作费用
1	干陀罗	240人	–
2	沙龙ROSE	80人	250万
3	荣荣	150人	430万
4	上班族之家	70人	200万

编号	物业	粉丝数	合作费用
5	没差吧寿司	55人	170万
6	乐宴苑	30人	110万
7	正妹刮痧店	120人	360万
8	难波居酒屋	40人	150万
9	贯屋总店	90人	300万
10	今野肉铺	25人	50万



JUPITER 区

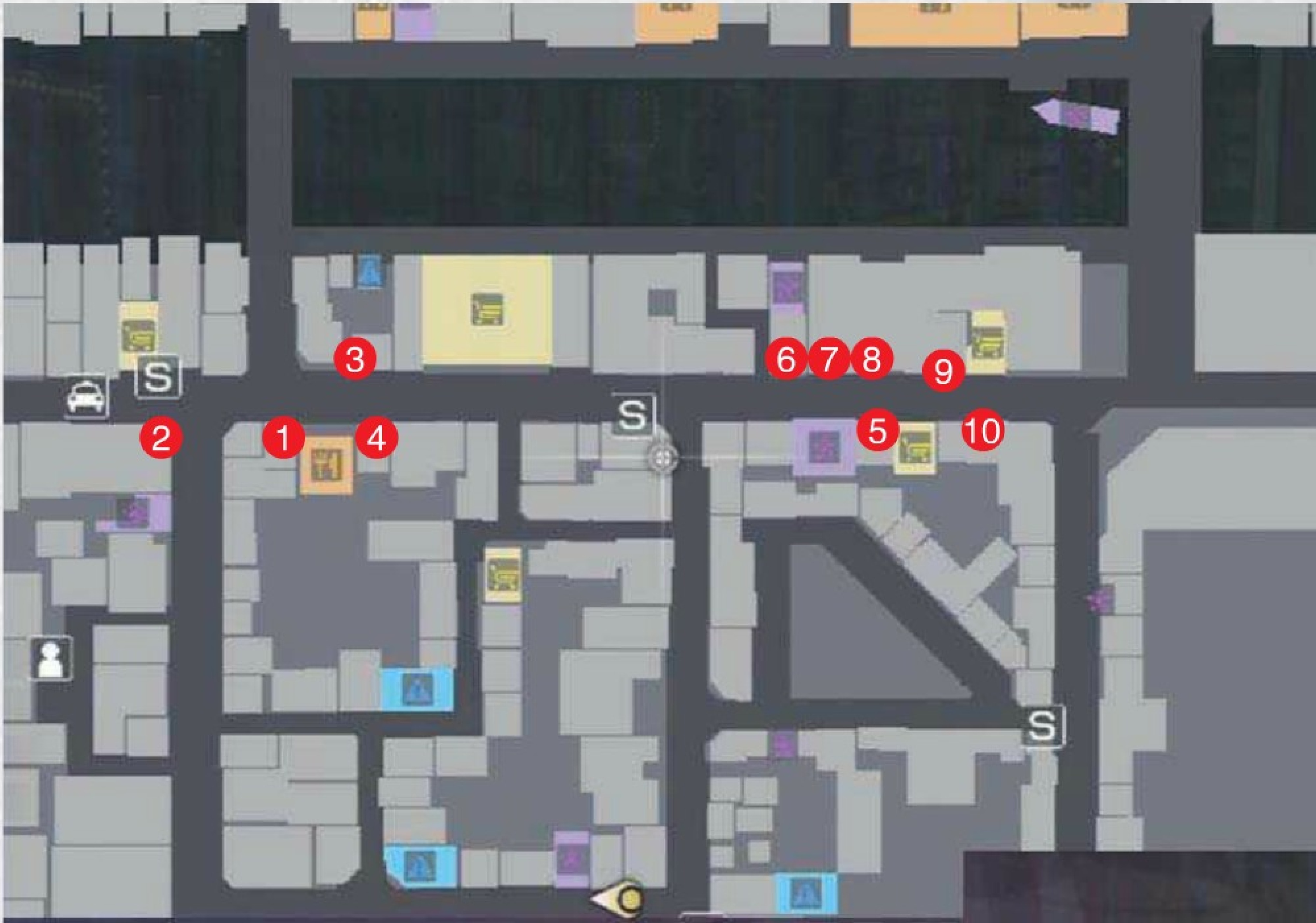
编号	物业	粉丝数	合作费用
1	弹珠店	200人	800万
2	文座剧场	450人	1600万
3	多谢食堂	50人	250万
4	河内轩	70人	280万
5	葫芦	100人	450万
6	御廉田不动产	180人	1000万
7	御门餐厅	80人	250万
8	西堀米店	130人	400万
9	寿司 登贵	150人	800万
10	火钵串烧	90人	350万



MERCURY 区

编号	物业	粉丝数	合作费用
1	神味庵	350	好感度合作
2	国际月桃剧场	500人	3300万
3	明日叶理容院	120人	300万
4	阿鹤寿司	190人	800万

编号	物业	粉丝数	合作费用
5	M族苍天堀	350人	1750万
6	金记猪排	160人	800万
7	大都会	300人	1300万
8	出埃及记	250人	950万
9	汉莫拉比唱片	130人	300万
10	渔夫丸居酒屋	150人	500万



VENUS 区

编号	物业	粉丝数	合作费用
1	HL SEGA	550人	好感度合作
2	田家河豚	220人	1400万
3	牛樽总店	330人	2200万
4	苍久电影院	450人	2600万
5	玛丽安西点	260人	1500万
6	温得西	650人	5500万
7	俘虏串烧	120人	500万
8	死亡咖喱	140人	1100万
9	苍天歌舞伎剧院	600人	4200万
10	小猫可丽饼	180人	1000万



MOON 区

编号	物业	粉丝数	合作费用
1	BAR STIJL	700人	好感度合作
2	乃家河豚 堺分店	1000人	8700万
3	横堀座	1700人	1亿8500万
4	饭公公	800人	6700万

编号	物业	粉丝数	合作费用
5	内脏烧烤 铁治	950人	1亿
6	炎华饭店	550人	5600万
7	阿滨盖饭	320人	2000万
8	NEW GARCIA	380人	2500万
9	泪坂酒场	870人	8400万
10	猛酱传	750人	7600万



MARS 区攻略流程

MARS 区粉丝数 500 以上

跟阳田对话之后可以去 MARS 的店门口视察，这里会遇到 MARS 的台柱——亚衣。而且会跟 MARS 的店员触发一场强制战斗。

MARS 区粉丝数 1000 人以上

达到这个人数后从 SunShine 出来就会发生剧情，在店门外会看到亚衣被几个男人纠缠，帮他解决掉这几个人即可，亚衣这次来是替 MARS 给真岛带来口信来的。

MARS 区粉丝数 1500 人以上

MARS 正式发来挑战信，这时候在营业菜单中选择“劲敌战”就能跟他们进行竞争战，MARS 的经营额度大概在 1200 万左右，如果之前有让支线里的小姐加入的话，很轻松就能碾压他们。营业胜利之后就能制压 MARS 区，同时亚衣会加入。真岛的干架师技能盘封印区域会全部解封。额外还能获得 3 亿奖励。



MARS 的狂热模式效果

狂热槽	效果
1	强制让SunShine的2名客人滚蛋（对我方狂热状态的客人无效，下同）
2	强制让SunShine的4名客人滚蛋
3	强制让SunShine的所有客人滚蛋

JUPITER 区攻略流程

JUPITER 区粉丝数 800 以上

跟阳田对话触发 JUPITER 店的视察事件，这里会遇到 JUPITER 的台柱——沙希。不过这次不会发生战斗，但是当粉丝数达到 1500 人以上的时候就会有三个人来 SunShine 捣乱，将他们击倒即可。

JUPITER 区粉丝数 3000 人以上

JUPITER 正式发来挑战信，可进行竞争战。JUPITER 的狂热槽效果是让我方全体参战的小姐 HP 下降，HP 下降会令她们的能力值也跟着下降，应对客人的时候便会更加困难，所以一定要把握好点餐的机会，以及发动狂热模式来给妹子回复 HP。JUPITER 的营业额在 1800 万左右，同样是可以被支线妹纸碾压的范围，加上 MARS 的亚衣加盟，实际上比较轻松。竞争战胜利之后木塚还要求跟真岛来一场一对一的拳头较量。木塚的招式中夹带不少投技，干架师如果学会了反投的话可以轻松反击。打倒他之后 JUPITER 就镇压完成，沙希加入。真岛的强打者风格技能盘封印区域解封一半，额外还有 10 亿奖励。



JUPITER 的狂热模式效果

狂热槽	效果
1	SunShine全体小姐HP-400
2	SunShine全体小姐HP-600
3	SunShine全体小姐HP-800

MERSURY 区攻略流程

MERSURY 区粉丝数 1000 人以上

跟阳田对话就会出发 MERSURY 区的视察剧情，实际上只是真岛被小雪喊去买醋而已，视察的过程中会触发一次战斗，对几个 MERSURY 区的店员，打赢了即可。

MERSURY 区粉丝数 4000 人以上

触发竞争战，MERSURY 区的狂热模式是降低我方小姐的心情，可以说是最弱的一个狂热模式效果了。MERSURY 的营业额大概在，2800 万左右，保证有 3000 万的营业额就能击倒他们。

之后也不会发生战斗，毕竟水村是个老头了。剧情后小响加入。真岛的舞者者风格技能盘封印区域解锁一半，额外奖励 10 亿。



MERSURY 狂热模式效果

狂热槽	效果
1	我方全员心情-1
2	我方全员心情-1
3	我方全员心情-1

VENUS 区攻略流程

VENUS 区粉丝数 5000 以上

中间虽然也有视察剧情，不过不会发生战斗。但是有一点要注意！！他们带来挑战信的同时，小雪也会被拐走，如果不在竞争战获胜，小雪会一直处于离队的状态。所以这个区的粉丝数到 5000 之前一定要培养好小雪以外的战力。

竞争战会在缺少小雪的情况下进行，而且 VENUS 的狂热状态效果有赶客＋扣 HP 的效果，所以一定要做好充分的准备，特别是刚吃掉 MARS 区之后就来吃这个区的玩家，一定要有支线妹子帮助。VENUS 区的客人是偏向于 LOVE 和 TALK 两项能力的，销售额大概在 3500 万左右，保证在 4000 万以上的营业额才能获胜。

VS 金原

竞争战胜利之后还要跟金原进行一场一对一的 PK，金原的 HP 有 2.7 行左右，擅长反击，因此推荐用攻击范围长而且伤害高的强打者模式对战。战斗胜利后千佳加入，真岛的强打者技能盘封印区解封一半。额外获得 10 亿奖励。

VENUS 的狂热模式效果

狂热槽	效果
1	随机让SunShine 2名客人滚蛋，并且让全体妹子HP-100
2	随机让SunShine 4名客人滚蛋，并且让全体妹子HP-200
3	随机让SunShine 6名客人滚蛋，并且让全体妹子HP-300

MOON 区攻略流程

MOON 区粉丝数 10000 人以上

粉丝在 2000 人和 5000 人的时候都有剧情发生，但是没有战斗，到 10000 人的时候月山才会正式发来挑战状。MOON 区富豪级别以上的客人很多，而且也很眼尖，要求范围什么都有，所以妹子一定要有足够的实力才能应战。不过还好这个时候店里至少会有 5 位白金妹子了，培养一下让她们全员出动，再配合支线 NPC 的帮助，取胜也是很轻松的。

MOON 的狂热模式会扣减妹子们的体力和心情，所以事先一定要通过调休保证主力妹子们能以最佳状态出战。MOON 的营业额在 5000 万左右，我方保证营业额有 6000 万可稳胜。

VS 月山

竞争战结束之后还要跟月山单挑打一场，战斗模式和能力跟金原相似，所以对付他也是沿用之前的方法即可。战斗胜利之后，月山的秘书会突然“跳反”。并且约真岛到他自己的店 Grand 见面，前往 Grand，进去后会触发战斗，跟秘术请来的 4 个保镖打。他们各自的能力都比较强力，身体结实很难打出硬直。推荐用强打者风格，利用热血动作各个击破。

战斗胜利之后号称苍天堀最强女郎的真菜会加入，同时真岛会觉醒“岛野狂犬”的战斗模式。额外还会获得 100 亿奖励，还有解锁女优映像“朝仓琴美”。至此，苍天堀夜店经营剧情全部结束。



究极斗技攻略

＊各个斗技项目的打法大家可以参考光盘里的《如龙 0 誓约之地》全究极斗技演示攻略》部分。

试炼斗技

其之一

角　色	最弱桐生（限定流氓风格）
胜利条件	打倒所有敌人

虽说是第一个斗技项目，但难度却不比后面那些简单。这场战斗有一个限制条件，就是一定要用武器才能给敌人造成伤害，所以场地内散落了很多武器。敌人里面有两个拿着手枪，还有好几个拿刀子的。开场画面的时候就要第一时间去顶拿枪两个人的位置，开场之后马上捡起左手边的高尔夫球棍，冲过去将两个枪手打死，高尔夫球棍可以打 6 下，3 下正好能打死一个。之后捡枪射杀拿刀子或者体型较壮的人——实际上随便射都没关系，子弹打完之后热血量表应该刚好蓄满，此时可以捡刀子或者地上的电枪等武器，用热血动作击杀一到两个人。之后再捡刀子之类

的武器去对付其他人，场地的左上角（相对于开始站位）还有一瓶毒喷雾，长按R1+△键使用，可以喷2~3个人，喷完之后应该可以再蓄满热血量表，之后再捡武器发动热血动作。场地内还有一门大炮，这门大炮是个雷，只能发4发，虽然威力很高，但一旦捡起了就不能扔掉，导致桐生只能使出很别扭的攻击，所以一定要到最后可以确保全灭敌人的时候才捡。

另外要注意，如果不小心陷入倒地硬直，起来的时候一定要留意周围有没有拿着刀的敌人，如果有，一定要不停地往反方向按回避，因为他们很喜欢算准时间等你起来的时候来一刀，一般抢攻是抢不过他们的，所以一定要先回避。



其之二

角　色 最弱桐生（限定火爆浪子风格）

胜利条件 打倒所有敌人

场地是跟尾田打的办公室，敌人数量极多而且全部拿着棍子，打这关的方法只有一个，就是拿场地内的凳子沙发跟他们对砸。不过因为是最弱状态，所以桐生的火爆浪子风格攻击时没有霸体，切忌被敌人全方位围攻，否则一旦倒地就会遭到惨烈的乱棍殴打了。开战的时候要马上抢攻——因为身边就有沙发，先打飞一部分敌人，然后利用回避来走位，靠近其他道具再慢慢清扫他们，只要注意别被围攻，并且善用热血动作杀掉血多的敌人，削减了敌人的数量，胜率就会提高很多。

其之三

角　色 最弱真岛

胜利条件 无

很无聊的一关，不能打对方，也不能被对方打到，拖延时间越长分数越高，失败了就算完成。

其之四

角　色 最弱真岛（限定强打者）

胜利条件 打倒所有敌人

比较简单的一关，虽然所有敌人都拿着长棍子武器，但是攻击欲望比较低，推荐连段是□□△，简洁利落高伤害，能快速地将敌人打倒顺便积蓄热血槽。敌人里面又一个人拿着电枪，能发动热血动作的时候优先打死他，其次是两个拿着大锤子的胖子。

其之五

角　色 最弱桐生（限定快攻手风格）

胜利条件 打倒所有敌人

虽然只是杂兵战但是难度不低，敌人全是丧尸，一共分4批出现，在上一批敌人大概剩下3只左右就会出下一批，每一批里面有一只战斗力是特别强的，会防守会回避而且会高伤害的连段，必须优先击杀，否则下一波出现两只同场的话会很难打。平时可以趁他的攻击硬直反击，如果一套连段打过去被它防住了要马上用三连回避拉开距离，以免遭到反击，它死防守的时候可以绕到他侧面进攻。场地内因为有很多其他的杂兵，而且快攻手风格不太擅长群殴，所以被围攻会比较头疼，尽量多走位，别被敌人从四周围起来。

将敌人打晕了之后发动快攻手风格的热血动作可以一口气对多个敌人造成伤害，善加利用这招能为战斗带来很大帮助。

其之六

角　色 最弱真岛（限定舞者风格）

胜利条件 限定时间内赚3000万日元



这个是要跟3只舞者师傅卖艺演出赚钱，这个游戏的规则是你只要攻击并且踢倒他们一次就能得到钱，金额最初是30万，如果真岛能一直不遭到攻击，每次踢倒他们获得的奖励金额就会提升，之后是60万、90万、120万甚至到300万，所以完成这个斗技项目的要点就在于尽可能地踢倒他们而不被攻击到。当然难度也是有的，因为那三个人如果被踢倒了，而且真岛又在附近的话，他们会马上使出反击旋风脚，所以一定要小心。如果能将奖励额打到“300万/倒”的话，离达成目标就不远了。

推荐连段是□□△，只用倒立旋风脚即可，派生的回旋踢千万不要用。旋风脚发动期间能位移，尽量用脚尖踢倒他们然后一击脱离。其次推荐的招式是□△，其余招式不推荐。

其之七

角　色 最强桐生（限定火爆浪子风格）

胜利条件 限定时间内赚3000万日元

这个就是辰姐的训练内容，用箱子砸假人拿钱。这个任务倒是非常简单……原因是最强火爆浪子桐生，因为有攻击霸体，场地内那些会开枪的假人几乎可以完全无视掉了。只要挑300万的箱子来砸，砸烂所有假人的时候就能刚好达成目标。

其之八

角　色 最强真岛

胜利条件 打倒全部敌人

这个挑战附加内容是真岛会同时陷入三种药效的状态，即持续掉血、视野变黑、风格随即切换。敌人一共有4批，第一批是拿着武器，第二批是在弁天屋里的壮汉歌舞伎，第三批是普通敌人当

中有个实力较强的胖子，第四批则是面具男其中一个拿着长刀。

说实话这个挑战有点考验RP，毕竟风格随机切换。如果切换到干架师就捡道具战斗，场地内有不少很实用的道具，比如鱼头大炮。切换到舞者风格就用□□□△的托马斯回旋进行倒地追击。棍子形态视情况用□□□△压制或者□□△吹飞。总的来说就是看着办吧。

其之九

角色	最强桐生（限定堂岛之龙风格）
胜利条件	无伤打倒所有敌人

难度比较高的一战，主要是因为要无伤。个人认为关键是在管理好热血量表和热血动作的使用。

敌人一共有4批，第一批是杂鱼，先用□□□□□△△一套连段正好可以解决中间那个带刀的人，此时另外两个人应该会陷入胆怯状态，先用同样的连段杀掉胖子，然后再对付瘦子。第二批出来的是只有一个人，这个人比较擅长回避，热血槽建议先留着，出场后建议第一时间抢攻，用□□□□□△△放倒，之后用地面摔投等攻击虐杀他，这里要尽量保留热血量表。第三批敌人是一个死胖子和两个拿手枪人。死胖子很喜欢用飞踢，而且距离和追向很强，一定要保持在视角内否则捡个道具的时间都有可能遭到他偷袭，而且手枪射他还几乎打不出硬直。个人建议是见面第一时间用热血动作将他打死（所以刚刚才要保留热血槽），之后再消灭两个拿手枪的人，直接用重攻击可以一脚一个，记住在他们举起手枪的时候马上往两边跑动就不会中招。第四批敌人也是单个人，一个战斗力挺强的黑手党，不说别的，直接捡手枪两发带走即可。

其之十

角色	最强真岛（岛野狂犬）
胜利条件	无伤打倒全部敌人

真岛的岛野狂犬比堂岛之龙要实用很多，所以这个也稍微简单一些。主力连段是□□□△，连段后面接△派生攻击。要注意真岛的□攻击初段起手很慢，不适合跟别人抢起手。杂兵同样有4波，第一波是三个拿着棍子的人，第二波是一个拿着电锯的大胖，等他攻击落空了从他背后进攻即可。第三波也是三个杂兵其中一个拿着枪。优先解决掉拿枪的。第四波是一个扇子男，扇子男出场后要马上防御，因为他有可能一见面就飞你一扇。之后要马上拉近距离，然后用□□□□△攻击破防追打，打倒扇子男至少要用两套连段，所以第一套连段打完之后要拉开距离，不能原地防御，因为他会破防，找到第二个机会打第二套连段就能击杀他。



乱战斗技

其之一

角色	最强桐生（限定流氓风格）
胜利条件	限时内打倒全部敌人



限时是1分30秒。桐生在真岛的夜店里大打出手的项目，敌人有三波，其中有个别敌人拿着太刀，不过不足为惧。最强桐生在档位3以上的时候□□□□△后面可以再接一下△，这套连段的伤害非常高。可以作为主力招式来清扫敌人，另外，由于地形的关系，用投技抓住敌人的时候靠近围栏可以将敌人扔出去直接秒杀，善用这一招也可以大大节省时间。

其之二

角色	最强真岛（限定干架师风格）
胜利条件	限时内打倒全部敌人

限时是1分30秒。个人认为乱战斗技里最难的项目，因为真岛的干架师真不擅长群战和速杀。所以这个斗技时间非常紧迫，稍有失误时间就不够用了。这场战斗有三波敌人，其中第一波有六人，第二、三波各有三人，其中最后一波里有个小BOSS级的杂兵。基本打法是建议各个击破，特别是第一波敌人，如果太急于一次打多个人的话反而容易遭到围攻，得不偿失。

打第一波的时候基本套路是各个击破，用高段数的连段打倒敌人积蓄热血量表，之后用抓投抓住其他HP高的敌人，然后用△打倒再接热血动作击杀。如此重复，顺利的话可以再30秒内打倒全部，最后记得留一些热血量表。第二批敌人出来之后，抓投+△摔倒接热血动作击杀这个套路可以沿用，优先击杀胖子。另外，抓住敌人的时候按□键是蓄热血量表的神技，用一次就可以蓄满一行，敌人少的情况下作用很大，用这个方法将敌人打倒地之后可马上接热血动作击杀。尽量为下一场留35秒以上的时间。

第三波敌人里有个小BOSS，小BOSS很喜欢防御，所以主力技还是抓投。干架师有个热血动作是在被别人拆投的时候使用的，这招专门对付小BOSS。小BOSS倒地之后用△追击蓄热血量表，然后继续用投技引他拆。如此循环可以快速解决他。之后两个杂兵沿用抓投□键+热血动作的套路即可。

其之三

角色	最强桐生（限定快攻手风格）
胜利条件	限时内打倒全部敌人

限时是1分30秒。同样是非常简单的项目，毕竟快攻手风格是单挑最强的风格之一。敌人会分三批出现，其中第一批是多个杂兵，这些杂兵的HP很短，注意别被他们围攻，将单个人孤立起来当做单挑那样各个击破即可。第二、三批出现的敌人都只有一个，其中一个是穿着唐装的老头，另一个是穿着柔道服的人。战斗力比一般杂兵强一点，不过基本打法一样。先用横回避绕到他们的侧面攻击，用□□□△或者□□△等简洁的连段将他们放到在地，然后用热血动作踩头或者用△攻击补伤害即可。

其之四

角　色 最强真岛（限定强打者风格）

胜利条件 限时内打到全部敌人

限时是1分30秒，时间稍微有点紧迫，但总的来说难度还不算高。战斗的场地非常空旷，因此可以很充分地发挥强打者风格的实力。推荐连段是□□△，或者□□□□△，优点是伤害高判定范围也不小，非常适合这种争分夺秒的群战。敌人同样有3批，第一批6人，随后两批各3人，其中各有一个小BOSS。因此建议在上一波快打完的时候温存一下热血槽，等他们出现了之后马上对着看上去最壮的那个人直接来一发热血动作。热血动作优先打杂兵，因为对小BOSS伤害太低，打小BOSS推荐□□□△这套连段，压倒墙边去打。

其之五

角　色 最强桐生（火爆浪子风格限定）

胜利条件 限时内打倒全部敌人

限时是1分30秒。能用最强桐生火爆浪子风格的斗技都不难——这个也不例外。敌人有三波，其中第一波几乎所有敌人都拿着枪，第二波三个人，有一个人拿着散弹枪，而第三波三个人则没有枪械，但是有一个高级杂兵。

打第一波的时候开场先朝最近的两个杂兵，用回避走过去，然后第一时间抄起沙发攻击他们，只要沙发能命中两个人，桐生就能获得瞬间获得很高的热血量表。有了热血槽的话，火爆浪子风格的攻击动作就会带有霸体了，这个霸体就连枪械都无法打出硬直。不过千万不要停下攻击动作，否则还是会倒下的。连段推荐□□□△。第二批敌人出现之后，也要第一时间用回避快速接近，优先解决掉拿枪的人。

其之六

角　色 最强真岛（限定舞者风格）

胜利条件 打倒所有敌人

限时是1分30秒。难度比前面两个真岛的稍微低一些，开场的时候敌人有三个拿着刀子。随后出现的敌人也同样会拿到刀子。舞者风格推荐连段用□□□△，对倒地的敌人可以有效增加伤害。另外，舞者风格还自带针对双人的热血动作。不过时间不算很充裕，要速战速决。

其之七

角　色 最弱桐生

胜利条件 限时内打倒所有敌人



限时仅仅10秒，时间非常紧迫的挑战，正确打法是开场后不要捡武器，第一时间去打死背后拿枪的敌人，用流氓风格打，一套□□□□△连段打倒，然后补一脚或者热血动作击杀，之后迅速捡起枪射杀其他人。期间其他敌人有可能冲过来干扰，尽量走好位置别被他们干扰到。

其之八

角　色 最弱真岛

胜利条件 限时内打倒所有敌人

限时同样只有10秒，正确打法是开场后捡起右边三个油桶背后的大炮，然后迅速射杀所有人。为了防止错手捡到油桶，建议先把油桶踢开之后再捡。

其之九

角　色 最强桐生

胜利条件 限时内打倒所有敌人

限时2分30秒，全风格可用，虽然有几个高级敌人但是难度跟主线的杂兵战无异。场地的角落里有沙发，走过去之后切换火爆浪子风格然后用霸体攻击迅速解决即可。

其之十

角　色 最强真岛

胜利条件 限时内打倒所有敌人

限时2分30秒，敌人配置跟桐生那边差不多，地上也有很多现成的武器，不过笔者推荐用舞者风格打。□□□△是群战的神技（前面3下□可以到安全的地方空发），另外还有群战专用的神奥义，没有比这个风格更适合的了。

金满斗技

金满斗技6个项目全部都是打勒索哥的，所以如果你没办法以最弱形态单挑打赢勒索哥，那这个斗技就甭想过了。鉴于之前一直没有介绍过勒索哥怎么打这里就简单讲解一下。

勒索哥有4个人，但是攻击模式是完全一样的。金满斗技没有限制战斗风格，所以最弱桐生推荐用快攻手风格，而最弱真岛推荐用干架师和强打者风格配合作战。

勒索哥常用的招式有3种，一种是直线冲撞攻击，被撞到会倒地，之后就算起身按得再快，肯定还会被踩一脚或者被摔一次，金满斗技里面最弱形态的主角勉强能挨下一套撞击和踩脸。第二招是一套甩拳＋踢腿＋双手甩拳的三段攻击，不过他经常只出第一下。而且第一下的硬直很小，如果不马上进攻的话他就可以防御了。所以实战时经常会出现，玩家看到他甩完第一拳之后就想冲过去攻击结果被后面踢腿打中的情况。所以一定要记住，他甩拳攻击其实是有三段的，太小心会失去进攻机会，但是太冲动会得不偿失，必须冷静应对和判断。第三招是大幅度甩拳头，这招的动作幅度比上面那招甩拳要夸张，而且打完之后会出现一个跪地的硬直，这时候是输出的好机会。

桐生的快攻手形态推荐连段是□□△或者□△，而且最好从他侧面或者背后打，正面很难破防的。只有当它用大幅度甩拳的时候才用□□□□□□□△这种高伤害连段。每次连段打完之后必须用三连回避拉开距离，然后等待下一次进攻机会。真岛的打法也大同小异，主要用喧哗师，看准硬直□△或者□□△进攻，大幅度摆拳的硬直可以用□□□△，积蓄热血量表，然后切强打者直接发动热血动作。



特别策划 | 独占强作 | 跨界特攻 | 成就奖杯堂 | DLC补完计划 | 软硬兼施

其之一

角色	最弱桐生
胜利条件	打倒敌人



最弱桐生跟勒索哥的单挑战，基本打发已经在上面写出来了，不限时间因此可以慢慢地冷静应战。另外场地内有不少单车、招牌之类的杂物，热血槽满了之后可以切换火爆浪子风格捡武器发动热血动作重创他。

其之二

角色	最弱真岛
胜利条件	打倒敌人

金满斗技个人认为最难的项目，在上面的基础上场地换到了非常窄的小巷，简直就是制作人的恶意。基本套路如上文所述。但是要注意一点，就是将勒索哥打倒在地之后，一定要马上切回干架师进行倒地追击，一来是因为不会撞墙，二来是干架师的倒地追击积蓄热血量表速度比强打者要快很多，大概三下就能蓄满。正常来说倒地追击只能打两下左右，但走运的话打3~4下他才会起来，此时热血量表又满了，继续切强打者发动热血动作，顺利的话可以循环将他屈死——为什么不直接在他倒地状态使用热血动作？根据个人经验，倒地状态下用热血动作打了他之后，再次倒地追击只能用两次他就会起来了，不能循环虐他。



其之三

角色	最弱桐生
胜利条件	1分30秒内赚够1000万

跟其之一大同小异，不过因为被打会扣钱，而且一扣就是几百上千万，所以一旦失误，即使没死掉也没胜算了。另外，这个限制时间其实不算充裕，进攻要冷静同时也要积极一点。

其之四

角色	最强真岛
胜利条件	不被拿走1分钱赚到3000万

勒索哥没有HP，只要赚到3000万就直接完成了。不被拿走1分钱实际上隐含了无伤这一项条件，不过达成难度不高。风格推荐用干架师，跟他保持距离，然后用奔跑状态下△这招打一击脱离。很轻松就能达成。舞者风格的奔跑△也有同样的效果。

其之五

角色	最强桐生
胜利条件	打倒所有敌人

两个勒索哥同时斗技场对决，很简单，直接换火爆浪子风格用□□□△跟他们血拼可胜。最强桐生就算被打倒甩投或者踩脸都不会特别疼。

其之六

角色	最强真岛
胜利条件	打倒所有敌人

同样是两个勒索哥斗技场对决，同样很简单，用强打者风格，虽然不能像桐生那样血拼，但是依然可以用□□△进行各个击破。其中一个人的HP是特别短的，优先用热血动作打死。

极限斗技

极限斗技实际上就是BOSS RUSH模式，完成上面全部斗技项目之后解放其之一，完成之后后面的陆续解放。战斗的角色都是最强桐生或者最强真岛，不过身上没有回复药或武器，每次战斗结束之后只能回复10%的HP，所以一定要充分把握所有BOSS的战斗模式……话虽如此，实际上最强桐生用火爆浪子，最强真岛用舞者托马斯回旋，几乎可以无脑完成全部。其之二的世良胜是全极限斗技里的难点，不能用舞者风格打，推荐用强打者，强打者防住他的的招式可以回复热血量表，这个特性可以善用。BOSS的具体打法前面已经提到过，这里就不再累赘了，下面就列一下每个斗技要面对的敌人。

其之一

开放条件	试炼、乱战、金满斗技全部完成
角色	最强桐生

顺序	敌人
1	冈部（高级杂兵）
2	尾田纯
3	久濑大作③

注：角色后面的数字为流程中第几次出现的版本，下同

其之二

开放条件	完成极限斗技其之一
角色	最强真岛

顺序	敌人
1	巨汉の男（李文海）
2	西谷誉
3	世良胜

其之三

开放条件	完成极限斗技其之二
角色	最强桐生

顺序	敌人
1	西谷誉②
2	李文海②
3	世良胜
4	阿波野大树
5	柏木修

其之四

开放条件	完成极限斗技其之三
角色	最强真岛

顺序	敌人
1	久濑大作①
2	久濑大作②
3	久濑大作③
4	久濑大作④
5	久濑大作⑤

其之五

开放条件	完成极限斗技其之四
角色	最强真岛

顺序	敌人
1	尾田纯
2	久濑大作②
3	阿波野大树
4	夺命剑子手
5	世良胜
6	久濑大作⑤
7	锦山彰
8	柏木修
9	涩泽启司
10	老鬼

*注：真岛主线里在斗技场遇到的第三个角色。

其之六

开放条件	完成极限斗技其之五
角　色	最强桐生

顺序	敌人
1	阿波野大树
2	切仁医师
3	世良胜
4	尾田纯
5	米田
6	久濑大作⑤
7	老鬼
8	涩泽启司
9	柏木修
10	锦山彰

深度研究

电话俱乐部排雷攻略

约 pao 技巧

电话交友俱乐部有三种收费，分别是 3000 日元、4000 日元和 5000 日元，对应的时间分别是 3 分钟、4 分钟、5 分钟。开始之后就要等电话，电话来的时候会出现一个 QTE，按对了就能接通电话。

接通电话之后就会进入交谈模式，交谈画面里面有 4 个漂浮的语言选择框，答案都是很明显的。玩家转动右摇杆就可以给准心上弹，然后根据下面的问题来选择正确的话语。就算你不知道选哪个，只要稍微等一下，正确的对话框就会出现变色提示，准确射击那个对话框就行了。回答问题正确能够提升妹子的好感度，右下角的心型槽涨满了之后就会进入问题选择画面，此时有多个问题从桐生的身边飞过，选择高亮起来的那个就行了。上述步骤重复三次就能把妹子约出来见面。



排雷小 TIPS

桐生能打电话约到的人一共有 7 个，其中三个是女优（莉久、彩也香、遥希），三个是怪兽（美丽、小百合、玛利亚），还有一个人不会出现的。其实除了不出现的那个，其余的人在接通电话之后就能判断是谁了。

首先是从接电话的 QTE 速度可以判断对方是美女还是怪兽，怪兽电话的 QTE 出现时间都比较长，而女优的 QTE 速度则非常短，大概只有 1 秒左右，稍不留神就会错过了。而透明人的电话 QTE 速度大概介乎两者之间。

接通电话之后可以从背景的模糊画面判断角色是谁：浅蓝色泳装短头发的是清纯系（莉久 or 美丽）；白色泳装长头发的是性感系（彩也香 or 玛利亚）；绿色泳装头发扎起来的是娇俏系（遥希 or 小百合）。

7 个角色都有对应的支线任务，大家可以根据上面的判断方法来判断对方是不是自己想要约的人。如果不是的话就长按 L1 键挂电话。



全女优映像入手方法

编号	女优	解锁条件
1	有村千佳	完成千佳全部特别训练，以及对应支线
2	纱仓真菜	完成真菜全部特别训练，以及对应支线
3	上原亚衣	完成亚衣全部特别训练，以及对应支线
4	大槻响	完成小响全部特别训练，以及对应支线
5	初美纱希	完成纱希全部特别训练，以及对应支线
6	佐藤遥希	完成支线33 与爱撒娇的你
7	友田彩也香	完成支线32 与性感的你
8	凑莉久	完成支线31 与清纯的你
9	白石茉莉奈	神室町房地产模式剧情全部完结（即打倒金融王）
10	朝仓琴美	苍天堀夜店模式剧情全部完结
11	南梨央奈	完成支线24 录像带・女孩
12	爱须心亚	完成支线52 请当我男朋友吧
13	樱井鲇	完成支线7 SM讲座
14	羽月希	完成支线79 神味庵的主人，并且与神味庵的老板好感度升到最高
15	北川绘里香	桐生在神室町的桌球城打三次桌球后，然后跟绘里香打一盘金球模式，不论成败都可以解锁
16	佳苗琉花	完成支线54 电玩中心店员・琉花，并且与店员琉花的好感度升到最高
17	真木今日子	完成支线82 电玩中心店员・今日子，并且与店员今日子的好感度升到最高
18	丘咲惠美梨	完成支线52 马赫保龄球馆店员・惠美梨，并且与店员惠美梨的好感度升到最高
19	相叶丽香	完成支线10 然后成了爸爸
20	古川伊织	完成支线54 邪教的陷阱
21	羽田爱	在苍天堀的卡拉OK店随便点唱一首女性唱的歌（不能约妹子来）
22	水城奈绪	完成支线22 瓮中之鳖
23	夏目优希	在苍天堀的迪斯科厅喝杯酒
24	伊藤里奈	完成支线64 涂鸦情书
25	Maika	在神室町的迪斯科厅喝杯酒
26	长谷川雫	完成支线57 填字游戏
27	乙叶七濑	完成支线46 只能盘查的警官 并且与警官菊池的好感度升到最高
28	栗林 里莉	完成支线49 心形项链
29	阿部乃美久	在神室町的卡拉OK厅随便点唱一首女性的歌（同样不能约妹子来）
30	通野未帆	完成支线51 便利店店员・未帆

全电话卡收集地点

注 1：同一名女优的电话卡必须按照 A、B、C 的顺序收集。

注 2：去收集之前可以到神社用 CP 换一个饰品卡片探测器，装备之后附近有电话卡的时候就会听到特殊音效提示。



神室町



编号	名字
1、2、3	有村千佳
4、5、6	佐藤遥希
7、8、9	友田彩也香
10、11、12	湊莉久
13、14、15	白石茉莉奈
16、17、18	南梨央奈
19、20、21	櫻井鮎
22、23、24	北川绘里香
25、26、27	佳苗琉花
28、29、30	丘咲惠美梨
31、32、33	相叶丽香
34、35、36	Maika
37、38、39	乙叶七濑
40、41、42	阿部乃美久
43、44、45	通野未帆



编号	名字
1、2、3	纱仓真菜
4、5、6	上原亚衣
7、8、9	大槻响
10、11、12	初美沙希
13、14、15	朝仓琴美
16、17、18	爱须心亚
19、20、21	羽月希
22、23、24	真木今日子
25、26、27	古川伊织
28、29、30	羽田爱
31、32、33	水城奈绪
34、35、36	夏目优希
37、38、39	伊藤里奈
40、41、42	长谷川
43、44、45	栗林里莉

白金全攻略

白金路线

1. 本作白金至少要打两周目，因为有LEGEND难度的奖杯，而这个难度要第二周目才能开，所以最快的方法是第一周目先打EASY难度快速通关一次，然后第二周目开LEGEND难度。因为LEGEND难度完全不继承任何东西的，如果主线想过得轻松就不得完成全经营，而搞经营意味着有很多支线都要做，因此这里建议大家支线、经营部分全部放到LEGEND难度去完成——这些内容即使在LEGEND难度下也不会太难。能力全部强化上去之后，LEGEND主线的战斗就可以无双过去了。

2. 部分主线剧情相关的奖杯因为会错过，因此建议在第一周目的时候就完成。

3.LEGEND通关之后，将剩下的支线全部清了，最后开始慢慢补完成就目录。

4. 斗技项目在主菜单可以选择的，成绩算到系统档里，所以第一周目通关之后，随时都可以进去挑战。



奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
55	46	6	2	1

白金难度	7/10
白金所需时间	约150小时（视玩家技术有较大差异）
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	无

 **誓约的场所**  白金

取得条件：获得其他全部奖杯。

 **1988年12月，神室町**  铜杯

取得条件：开始游戏时解锁。

 **故事进度1**  铜杯

取得条件：完成剧情第二章。

 **要喝就喝个痛快**  铜杯

取得条件：第二章给流浪汉们送酒的时候送一瓶2万日元的酒给他们。

 **故事进度2**  铜杯

取得条件：完成剧情第四章。

 **闪电成交**  铜杯

取得条件：第三章进去奥德赛之前先要做好充分的准备

奖杯说明：进入奥德赛之前要去三个地方触发对话，分别是毗沙门桥、文左卫门大街拐角的电影院门外、招福町南的存档点附近。

 **故事进度3**  铜杯

取得条件：完成剧情第六章。

 **菁英上班族**  铜杯

取得条件：第五章跟客人交谈的时候选中全部符合礼仪的选项。

奖杯说明：可查看流程第五章相应部分

 **故事进度4**  铜杯

取得条件：完成剧情第八章。

 **冷掉也好吃**  铜杯

取得条件：买了墨鱼烧之后，到附近闲逛15分钟以上直到提示墨鱼丸冷了。

 **故事进度5**  铜杯

取得条件：完成剧情第十章。

 **社员团结一心**  铜杯

取得条件：用立华或尾田的协力攻击打倒三个敌人以上。

 **故事进度6**  铜杯

取得条件：完成剧情第十二章。

 **满载而归**  铜杯

取得条件：在椿园那里找到日侠连的金库并拆掉，位置在扇子男出现之后，等上楼梯前的自动贩卖机那里，一共放着两个金库。

 **故事进度7**  铜杯

取得条件：完成第十四章。

 **热血狙击**  铜杯

取得条件：枪战的剧情中击破那个爆炸头。

奖杯说明：这里所说的爆炸头是一个跟成金野郎一样穿着全身金色衣服的人，出现时机是载着机关枪和散弹枪敌人的面包车出现之前。金色爆炸头的准心虽然会变色，但实际上不会开枪的，玩家也有足够的时间将他射杀。

 **故事进度8**  铜杯

取得条件：完成剧情第十六章。

 **麻烦就交给我来解决**  铜杯

取得条件：被锦山投技命中撞到丽奈的桌子的时候，故意错过QTE，吃丽奈一发玻璃瓶。

 **全体工作人员向您致谢**  铜杯

取得条件：游戏通关。

 **成为传说之人**  金杯

取得条件：以LEGEND难度通关。



特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施



桐生一马社长
铜杯

取得条件：剧情发展到第五章开启风化岛系统的时候解锁。

我的地盘
铜杯

取得条件：任意一个地区的占有率达到100%。

不动产之王
铜杯

取得条件：购入高额的物业，全地域制霸之前必然会解锁。

称霸神室町
银杯

取得条件：将金钱岛系统相关的剧情全部完成。

风化业帝王
铜杯

取得条件：剧情发展到开启风化岛系统后解锁。

门庭若市
铜杯

取得条件：任意一个区域的粉丝数达到1000人以上。

钻石阵容
铜杯

取得条件：白金级别的妹子任意一人等级升到最高。

不沉的太阳
银杯

取得条件：完成全部风化岛相关的剧情。

追梦之路・半途
铜杯

取得条件：成就目录的达成率超过50%。

追梦之路・实现者
金杯

取得条件：成就目录的达成率超过100%。

奖杯说明：最花时间的奖杯之一，内容囊括了游戏中几乎所有的小游戏，对玩家能力也有一定要求。

支线故事10
铜杯

取得条件：完成10个支线任务。

支线故事40
铜杯

取得条件：完成40个支线任务。

完全称霸支线故事
铜杯

取得条件：完成全部支线任务。

在消费税上路前尽情挥霍
铜杯

取得条件：使用金额累计超过10亿。

奖杯说明：能力盘外围的能力几乎每一个都要10亿，所以必然会解锁的，而且实际上成就目录要求金额更高。

低头吧你们
铜杯

取得条件：第一次用撒钱将行人聚集起来。

你们想要的就是这玩意吧？
铜杯

取得条件：撒钱总额超过500万日元（撒50次）。

用过之后价值就会打折扣
铜杯

取得条件：第一次捡到电话卡。

请留意家人有没有在旁边
铜杯

取得条件：第一次看性感影像。

会调出什么呢
铜杯

取得条件：在梦想机器（上万元的自动售卖机）买到最高级的东西。

奖杯说明：平时没事见到梦想机器特别是100万元的都去扭一下就行了。

碰到我可是会烧伤的
铜杯

取得条件：让服务员来给桐生或真岛点烟。

奖杯说明：神室町和苍天堀某些商店或者物业门外都有服务员，经营系统完成到一定程度之后（制霸了该区域），桐生或者真岛在这写物业前面呆站一会，那些服务员就会过来帮忙点烟。

穷究武道之人
银杯

取得条件：完成全部究极斗技项目。

击破亚门
银杯

取得条件：打倒亚门创和亚门丈。

奖杯说明：具体可参照前文“支线任务”的最后部分。

达人与怪人仅一线之隔
铜杯

取得条件：跟各个风格的师傅进行一次修行。

年轻人要懂得如何投资自己
铜杯

取得条件：用金钱提升能力10个以上。

炉火纯青
银杯

取得条件：全部风格的全部能力都获得了。

奖杯说明：不包括堂岛之龙和岛野狂犬的能力盘。

过量击杀
铜杯

取得条件：对一名敌人打出5种类以上的特殊奖励。

要干架麻烦也看看对象
铜杯

取得条件：第一次打倒勒索哥。

大・大・大成功！
铜杯

取得条件：武具探索得到最好的成果。

熟练宝藏猎人
铜杯

取得条件：获得全部种类的素材。

参展费我烧给你
铜杯

取得条件：无尽斗宴里面打倒30个人以上。

熟门熟路的男人
铜杯

取得条件：全部迷你游戏玩一遍。

约出来见面
铜杯

取得条件：第一次成功从电话交友俱乐部约到妹子出来。

夜夜狂热
铜杯

取得条件：在迪斯科厅将所有歌曲完成一遍，不限难度。

拂晓喵喵
铜杯

取得条件：女子摔跤俱乐部赌博押中超过10次以上。

奖杯说明：这里要求的不是说单场押注赢了就跑，而是要3场连赢押中总冠军妹子，如此成功10次。需要耗点时间，即使选能力最强的那位也不能保证每次都赢总冠军。

轨道车之龙
铜杯

取得条件：四驱车比赛全部项目胜利。

Splatoon™

动作射击游戏《油彩军团》预定在发售后进行约6个月的更新，而在8月大型更新到来之前，也几乎是以每一到两周都有新地图和武器的节奏更新中。之前还在观望本作的玩家，现在就是最好的入手时机。相信通过本篇攻略，你也能快速上手这款全新概念的射击游戏并乐在其中。



油彩军团		Nintendo	动作射击
Wii U	Splatoon		日版
	2015年5月28日	本地1～2人，在线8人	对应年龄：全年龄
	售价为6156日元		

文 初心者 美编 NINA

系统解说

基本操作

按键	作用
A键	确认
B键	返回
X键	跳跃（长按会跳得更高）
Y键	视角复位（按住可保持视角，左右平移）
按住ZL键	变身乌贼潜水
R键	使用副武器
ZR键	使用主武器（按住连射/蓄力/涂抹）
按下右摇杆	启动特殊武器（画面提示ZR/R按键使用特殊武器）
左摇杆	移动
右摇杆	水平视角
倾斜GamePad	上下倾斜控制发射角度，左右微调准心
十字键↑	发出Come On信号提示队友援助
十字键↓	发出Nice信号鼓励队友
十字键	英雄模式下切换炸弹类型
START键	打开装备界面

快速上手提示

比起传统的射击类游戏，本作以体感来瞄准的操作方式需要花点时间去适应，但在上手之后，相信你也能体会到这种操作方式的妙处。使用体感瞄准的好处就在于，你可以一边快速移动，一边上下喷射然后连按X键加速攀爬上墙，又或者把副武器丢到高处/低处，接着快速回到原来的视角进行其他行动。这一类的操控只使用右摇杆的话是难以想象的，面对使用体感的玩家，也很可能会被对方快速的瞄准所压制。快速上手的窍门是先找到一个舒适的握持角度，然后按下Y键设定体感的初始视角，以右摇杆大幅度控制水平视角，体感则是负责全方位的瞄准和大幅度的仰视/俯视，再以Y键迅速回到角色正面视角。水平和垂直方向分开控制的话就能顺利操控，而不会感到别扭了。如果确实无法接受，那么也可以在设置里面关闭体感，以右摇杆瞄准。此外，设置里面也可以拉动滑块调节右摇杆和体感旋转视角的灵敏度。



形态切换

在通常的人形态下使用武器，按住ZL键变成乌贼形态，潜入己方颜色的区域快速游动，是本作的核心要素之一。乌贼形态下移动速度快，潜行一段距离后跳得更远，可以游过铁栅栏等障碍物、游到墙壁上躲藏和攀爬到高处进行偷袭，甚至连电线杆之类的地方都可以进入。在单机模式中还有以乌贼形态在水管中高跳等特殊动作。两种形态下各自的能力可以通过服装能力来专门强化。

只要不在对方颜色上，都可以变身为乌贼，在短暂等待后以超级跳跃飞到队友或者起点（间歇泉）的位置。在落脚点会有标记显示。使用超级跳跃时要注意向下观察落脚点的情况，看附近是否有敌人，是自己的颜色就可以准备潜行，否则就要准备好走位。当有人要飞到自己身边时，屏幕下方会有箭头显示。身为队友，这时也要尽量确保其落地后的安全。

关于墨水

《油彩军团》围绕着墨水这个要素延伸出了许多特色。墨水不仅相当于子弹，还可以用来防守，而且还是最基本的地盘争夺战模式下的得分手段。踩在对方颜色的墨水上会被粘住难以行走，同时逐渐扣血，但只要跳到自己的颜色中就会恢复。所以遇到不同的颜色时，对方只能选择使用武器或者离开现场，而自己看到不同颜色时，也应该提高警惕和采取行动，减少被偷袭的机会。

角色背后都有一个墨水罐，显示了当前可以使用的墨水量。罐里的墨水会慢慢地自动补充。当墨水罐顶端的灯亮起来的时候，就代表墨水量达到了副武器的用量要求。以乌贼形态潜行时，补充的速度会更快。有效的喷涂面积会逐渐填充特殊武器的计量槽，而复活时会扣掉1/3。墨水用光的时候就会变得非常被动而成为活靶子，因此要尽快熟悉交替地使用武器喷涂墨水和跳进去回复的循环。此外，对隐藏在墨水中的敌人攻击依然有效，盲打命中时会有闷响提示敌人存在，可以多加留意。

GamePad功能



除了瞄准之外，GamePad最重要的作用还是地图功能。比如：

・实时显示双方占有的场地面积，以及我方队友。

・当沾上对方墨水，比如踩到和被射到时，会在小地图上暴露行踪。

・点按小地图上的乌贼状箭头，或者队友头像图标和右下角的出生点图标，使用超级跳跃。

・在英雄模式中小地图会显示敌人的位置。在关卡平台，按住传送点显示关卡编号，松开即可跳到关卡入口。

・点按小地图上的信号发射装置图标，使用超级跳跃。

・真格比赛中，小地图显示了需要争夺的真格区域。

在GamePad上还可以快速进入广场的商店、对战大厅、单机模式的章鱼谷和战斗道场。此外还能随时更换装备（A），查看地图（B），确认装备和服装能力（C）、地图情报（D），更改形象和操作等设置（E）。

TIPS 多留意屏幕上方的战况，出现危机标志时不妨等待其他队友协助。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

广场设施

1. 对战大厅（进入时联网）
2. 章鱼谷
3. 战斗道场
4. 商店街：购买武器 / 头饰 / 服装 / 鞋子，每日更新，需要联网和等级解锁。商店街旁边有街机可以玩小游戏。
5.Miiverse 的文字和涂鸦投稿箱以及裁判猫（橙色时有小提示）。祭典前一周会在左边新增投票告示板，投稿箱增加祭典主题选项。
6. 海胆采购：在 4 级后开放。跟广场上的其他玩家对话，选择最多 3 个装备依次采购，每天进货一个之后即可向海胆购买，需要联网。海胆采购的商品不一定跟原版一致，但玩家等级越高成功率就越高，下单时的追加能力也越容易继承下来。注意采购的对象稀有度越高，价格自然也会越贵。因此要考虑清楚可以负担的价格和需要的装备再下单。不过采购价格普遍都很贵，在满级钱多了再买也不迟。

采购品质	说明
商店货	跟商店贩卖的一样
B级品	最多继承1个相同的追加能力
A级品	最多继承2个相同的追加能力
极上品	继承所有追加能力

7.amiibo：可以进入英雄模式的挑战关卡。关卡构造没有变化，但是武器会改变，或者是增加挑战条件。通关获得 amiibo 特殊装备和解锁小游戏。

服装能力

所有的服装都会带有基本能力和追加能力，用来弥补武器套装的短板，提升作战性能。其中基本能力是固定的，一开始就会显示出来，部分效果只属于头饰、衣服或者鞋子的基本能力之中。而根据装备的稀有度（星级），会附带 1 到 3 种随机的追加能力。在积累一定的经验值之后，追加能力才会解锁。装备的稀有度越高，解锁每一个追加能力所需要的经验值就越高。身上所有装备的经验值可以同时累积。因为后期武器很贵而且并非全部都实用，建议找到顺手的几把武器之后就先把商店的服装都买了。而在等级达到 20 级之后，还可以找海胆给服装打孔，增加或者更改追加能力。打孔需要 30000 金钱，或者以祭典中获取的海螺来代替。

要注意的是，相同的基本能力会产生效果递减而不是单纯的成倍叠加，使整体加成打折扣，而追加的能力则是比基本能力要弱，3 个追加能力相当于 1 个基本能力的效果。

图标	名称	效果	部位
	攻击力提升	主/副/特殊武器全部的攻击力提升	全部
	防御力提升	承受的所有攻击伤害减少	全部
	墨水效率提升(主)	主武器的消费墨水量减少	全部
	墨水效率提升(副)	副武器的消费墨水量减少	全部
	墨水回复力提升	乌贼潜伏时墨水罐的回复速度提升	全部
	人形移动速度提升	人形状态的移动速度提升	全部
	乌贼冲刺速度提升	乌贼冲刺时的移动速度提升	全部
	特殊武器增加量提升	特殊武器计量槽的增加量提升	全部
	特殊武器时间延长	有时间制限的特殊武器武器的持续时间变长	全部
	复活时间缩短	玩家被干掉时复活的时间变短	全部
	特殊武器减少量下降	玩家被干掉时特殊武器计量槽的减少量变少	全部
	超级跳跃时间缩短	超级跳跃的时间变短	全部
	炸弹投掷距离提升	炸弹、位置感应器和毒液球的投掷距离提升	全部
	开局冲刺	对战开始后30秒内人形状态和乌贼冲刺时的速度大幅提升	头饰
	最终迸发	对战终止前30秒内墨水效率和墨水回复速度大幅提升	头饰
	逆境强化	己方队伍的人数比对方队伍人数少时特殊武器计量槽逐渐增加	头饰
	回归	玩家被干掉复活后短时间内，一部分的能力大幅提升	头饰
	标记抵御	对方的位置感应器等暴露位置的攻击之效果时间变短	衣服
	乌贼忍者	在地面使用乌贼冲刺时不会溅起墨水，但移动速度稍微下降	衣服
	怨恨	玩家被干掉时，将干掉玩家的对手的位置暴露给所有队友	衣服
	初始雷达	在开始地点时，将对方玩家的位置显示在小地图上	衣服
	炸弹探测	将对方的陷阱和视界之外的炸弹暴露出来	鞋子
	安全靴	踩到对方墨水时的伤害和减速效果变少	鞋子
	隐形跳跃	超级跳跃的落脚点标志消失，但跳跃的时间稍微变长	鞋子

服装品牌

服装的品牌决定了追加能力出现的概率，所以想要刷追加能力的话就要向海胆专门采购某些品牌的装备来升级了。

英文名	日文名	500%	50%
Squidforce	バトロイカ	攻击力提升	墨水效率提升(主)
Zink	アイロニック	超级跳跃时间缩短	复活时间缩短
Krak-On	クラーゲス	乌贼冲刺速度提升	防御力提升
Rockenberg	ロッケンベルク	人形移动速度提升	乌贼冲刺速度提升
Zekko	エゾッコ	特殊武器减少量下降	特殊武器增加量提升
Forge	フォーリマ	特殊武器时间延长	墨水效率提升(副)
Firefin	ホッコリー	墨水效率提升(副)	墨水回复力提升
Skalop	ホタックス	复活时间缩短	特殊武器减少量下降
Splash Mob	ジモン	墨水效率提升(主)	人形移动速度提升
Inkline	シグレニ	防御力提升	攻击力提升
Tentatek	アロメ	墨水回复力提升	超级跳跃时间缩短
Takoroka	ヤコ	特殊武器增加量提升	特殊武器时间延长

武器特性解析

武器分为主武器、副武器和特殊武器。这三种武器以套装形式在武器店购入，无法单独选择副武器和特殊武器。在提升等级和通关单机英雄模式后都会解锁一些新的武器套装，但很大一部分套装的主武器性能都是完全一致的。

虽然官方将主武器分为了三大类，但实际用起来相当于四种。根据套装的不同，就算是性能完全一样的主武器，在对战中能够发挥的作用也会有相当大的差异，所以在不同的地图和比赛规则之下，武器套装会有明显的优劣势之分。而针对套装的性能和每个人的习惯，我们还需要借助服装的能力来扬长避短。

距离是选择武器时必须考虑和把握好的重要参数，可以在武器界面进入试射区感受一下武器的射程性能再去实战。下文按照射程从近到远排列。在目标进入射程时，准心会有十字叉和一圈的颜色变化，而在射程外时则是灰色的圆圈。在准心之外，还会有一个框，表示了可能溅射的范围。当跳跃时溅射范围会变大。

主武器

喷枪

基本参数：射程/攻击力/连射力
推荐能力：攻击力/防御力提升

喷枪最容易上手，除了可以灵活地走位打游击之外，还是对一些容易被遗忘的小面积进行喷涂的最佳选择。按住扳机可以快速连射，在最佳射程内击中敌人时会有啪啪啪的音效。该种类分支最多，因此各种参数变化丰富，中短距离、高低攻击涵盖范围广，但弱点是整体攻击力较低，准心范围较大，导致喷射时随机产生溅射，需要命中多次才能成功击杀。

新叶枪/红叶枪

入手条件：初期 / 英雄模式 BOSS1，等级 2

溅射范围大、连射速度快、消耗量小，既有溅射炸弹的震慑力，又有有效脱离危机和协助队友的防护罩，使得新叶枪成为所有新手都能够快速掌握的初级武器。建议配合特殊武器增强能力，提高存活力。

升级后的红叶枪将炸弹改为了毒药瓶，防护罩改为了索敌的感应器，在保持机动性的前提下，对玩家的辅助和追击的意识有更高的要求，但总的伤害力低了很多，显然也更适合团队合作。



模型喷枪MG/模型喷枪RG

入手条件：英雄模式 BOSS3，等级 7/ 英雄模式 BOSS3，等级 13

俗称银喷子和金喷子，跟原型“模型喷枪”一样有着超高的喷射性能，连射力几乎压倒一切。溅射范围之大随便都能涂到高分。虽然每一发攻击力最低，但近身偷袭起来让人措手不及，非常恐怖。弱点是中长距离，难以正面对峙，尤其是威力和射程都更强的加仑系列。MG 倾向于攻击和走位，追踪炸弹和超级射炮都弥补了射程，方便进退。RG 倾向于喷涂和防守，利用陷阱防守高地或者用龙卷风逆转都相当好使。

溅射枪/溅射枪改



入手条件：等级 2/ 等级 4

最基本的喷枪之一，四平八稳的性能使得这把枪没有什么长短处，但副武器和特殊武器都倾向于进攻。一开始想要稳妥升级的话选择这把就没错了。

●英雄喷枪复制品

入手条件：乌贼 amiibo 击破 BOSS5，等级 3

同上面的溅射枪性能一致，完全就是一把复制品。

.52加仑/.52加仑改

入手条件：等级 5/ 等级 11

有着喷枪里面第二强的单发攻击力和中等水平的射程，然而连射速度让人捉急。无论是原版还是改版，在攻击性方面都相当出色。其中原版防御强，改版追击强。鉴于消耗墨水量也较为可观，推荐对于瞄准和距离有足够把握才去使用。



高级喷枪/高级喷枪改

入手条件：等级 10/ 等级 20

射程和攻击增强版的溅射枪，但消耗量和连射速度都是弱点。用惯了溅射枪却想要更高的攻击性能，就可以换成这把武器。改版后则是偏重辅助。

.96加仑

入手条件：等级 12

比起 .53 加仑的溅射更加稳定，射程也更远，而每一发消耗的墨水变多，相应地威力就更强。因此对瞄准精度的要求也更高了。将洒水器安置在移动的物件或者高处可以保证一定的喷涂效率，而使用超级感应器之后墨水还会全部恢复。用这套武器要经常补充墨水，所以能力方面可以注意着重弥补。

双口高压喷枪

入手条件：等级 16

单发攻击力在喷枪里面倒数第二，连射不差，但是射程第二，甚至比射程最短的蓄力枪稍强。依靠感应器索敌，再用炸弹逼出敌人，利用射程优势来打。近战必然劣势，看到快要被逼近了，就在脚下丢炸弹吓他吧。如果队伍里面有溅射护盾协助，不妨借用它来实施中距离打击。可以重点对特殊武器进行能力增强。

高压喷枪/高压喷枪改

入手条件：等级 8/ 等级 15

高压喷枪精度高，可以利用溅射护盾来加强自己的距离优势准确打击。80 的射程简直就是喷枪中的狙击枪，用来反制站在高位来不及蓄力的狙击手最适合不过。但是消耗方面也不低，而且要注意拉开距离积攒特殊武器，以龙卷风扰乱对手。改版后没有了护盾，空有射程，显得比较鸡肋，争地盘的能力变弱了，但在队友后方丢水球协助和用大王乌贼突破就变成了主要任务。总的来说因为攻击力短板，需要依赖队友配合，在地盘争夺比赛中是局限性比较大的套装。



N-ZAP85

入手条件：等级 5

以 1985 年 NES（即日本地区以外的 FC）的光枪外设为原型设计的武器。性能上跟新叶枪类似，能够快速连射，溅射率略小，射程提高，但消费量也更大，因此喷涂能力不及新叶枪系列。另一方面又融合了它们的副武器和特殊武器中攻击性强的部分，更适合借助炸弹和索敌来抢人头。推荐选择提高墨水效率的能力。

TIPS 时刻保证脚下有足够的涂色面积可以撤退，陷入劣势时提前进行超级跳跃。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

蓄力枪

基本参数：射程/蓄力速度/机动性
推荐能力：墨水效率/回复力/人形移动速度/乌贼冲刺速度提升，开局冲刺

需要按住扳机，长时间蓄力才能发挥最大性能的武器，而且整体的墨水消耗量最大，得时刻留意补充。当墨水用完时也可以继续蓄力，但非常缓慢。蓄力枪对地图熟悉程度、敌我射程以及副武器使用都有较高要求，但用好了也会很爽。

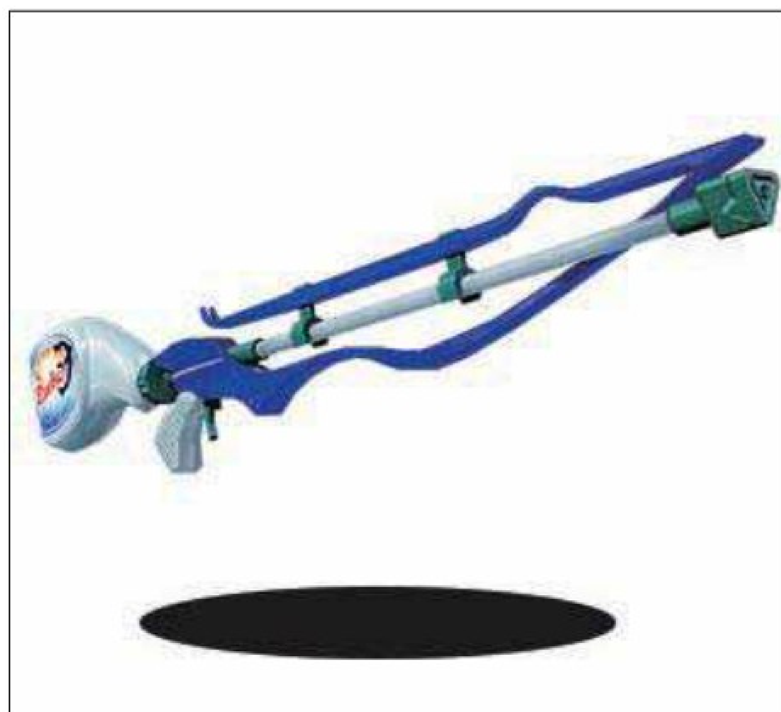
蓄力枪跟其他游戏里面的狙击枪类似，在高处且视野开阔的地方才能发挥最大优势，但它的一个大弱点，是蓄力时会将瞄准的线路显示出来，给了目标逃跑的机会，同时还暴露了自己的位置。当然了你也可以对着别的方位蓄力，然后再瞄准了发射。但是使用蓄力枪的重点始终是在侧面拦截敌人，从而提高下一枪的准度，同时给队友辅助自己的机会，而不是追求每枪一击必杀。蓄力枪在低地则是主要负责制造直线的进攻 / 撤退通道。在连射时蓄力枪的威力大幅降低，不过可以通过侧移快速铺满小范围地面。

开局后迅速跑到有靠背的优势位置蓄力铺地，拦截敌人顺便击杀就会比较稳妥。千万不要跟其他队友冲到四面开阔的位置当炮灰。这样在抢人头之余，在长地形积极铺地的话蓄力枪分数其实并不低。另外，如果对方都知道蓄力枪会去抢什么位置，那么就容易从墙壁爬上来偷射或者往上扔炸弹，甚至用射炮轰过来，因此在瞄准的时候也要记得看看脚下有没有威胁，或者是对方的蓄力枪是不是比自己的射得更远。此外，觉得体感不好瞄准的话可以在设置里面尝试调低视角灵敏度。

小型蓄力枪α/小型蓄力枪β

入手条件：等级 6/ 等级 11，英雄模式 BOSS4

将压缩罐小型化制成的蓄力枪。比普通的蓄力枪有着更快速的蓄力性能，而攻击威力不减，适合入门。但是射程毕竟比较短，尤其是遇上高压喷枪基本就得跑，而碰到其他蓄力枪就需要发挥自身蓄力迅速的优势了。无论是原版的 α 还是改版的 β 都有各自的攻防手段，前者偏向辅助，后者偏向单独行动，而相对于其他蓄力枪，两者都更需要频繁的走位。



蓄力枪/蓄力枪改

入手条件：等级 3/ 等级 4，英雄模式 BOSS2

比起主武器本身，基本的蓄力枪能否用好副武器才是决定是否拖后腿的关键。因为要是没有了墨水和炸弹的阻挡，大多数人还是可以在蓄力枪口下逃之夭夭的。原版蓄力枪的用法在上文已经说过。如果对溅射炸弹不满意，可以使用改版后的蓄力枪。改版的洒水器增加了涂地效率，而扩音器也要粗暴简单许多。

●英雄蓄力枪复制品

入手条件：乌贼女孩 amiibo 击破 BOSS5，等级 3



TIPS 在演播室拉近镜头，可以看到盐辛姐妹朝镜头招手。

瞄准镜蓄力枪/瞄准镜蓄力枪改

入手条件：等级 13/ 等级 17，英雄模式 BOSS2

除了增加了瞄准镜，跟基本的蓄力枪没有太大区别。在蓄力接近最大时会自动开启瞄准镜，射程小幅度提升，但是视野的缩小导致身边的威胁变大。因此瞄准镜蓄力枪非常有必要远离激战区，在更为安全的位置使用，而且开镜的步骤也给铺路带来了不便。推荐给钟爱防守高地，追求一发入魂的狙击手使用。

大容量蓄力枪3K

入手条件：等级 18

消耗量极大的蓄力枪，基本上一发就去了 1/3 罐的墨水，因此射程也是所有武器中最长的。而即便没有完全蓄力，这把枪也有不错的攻击力，配合即时伤害的水球炸弹，近中距离的紧急情况也能够解决。抢到狙击点，发动特殊武器索敌之后提前拦截，依靠性能一流的远距离狙击，辅以 3 颗水球压制，甚至完全可以单凭一把 3K 就守住某些地图的中场。推荐强化墨水效率和特殊武器。不过对付别的蓄力枪时，却容易输在蓄力时间太长而威力略逊一筹这点上。

爆破枪

基本参数：射程/爆发力/连射力
推荐能力：攻击力/防御力/墨水效率/墨水回复力/人形移动速度提升、安全靴

爆破枪类似喷枪，按住扳机可以一发一发地连射，但距离和连射能力都较弱。消耗大量墨水射出去之后会发生爆破，同时对爆破位置附近的目标造成伤害。越接近爆破中心，爆破时周围障碍物越少威力就越大。参数中的爆发力代表了爆炸时的攻击范围大小。墨水消耗量大、连射缓慢、爆破的最佳射程难以掌握，以及灵活性低都是爆破枪的弱点，但对集中的多个目标或者是躲藏起来的目标可以产生巨大的震慑力。因此更加适合在真格比赛里面使用。

热风枪/热风枪改

入手条件：等级 9/ 等级 17

原版的副武器是毒液瓶，虽然可以牵制，但热风枪本身消耗大而且不够灵活，万一没扔准的话就比较鸡肋了，推荐有队友协助时再选原版。而改版的感应器作用范围大些，用来索敌配合热风枪，可以轻松炸掉潜水的对手。危机关头还能开罩子硬拼。另外，由于射程在目前所有枪里面垫底，使用热风枪的时候必须足够阴险地埋伏和风骚地走位。



高速爆破枪/高速爆破枪改



入手条件：等级 14/ 等级 19

高速爆破枪的射程和连射性能几乎是热风枪的两倍，但爆破力只有一半。虽说如此，比起喷枪系列，高速爆破枪的射程也就只能胜过金银喷枪和新叶枪了。在距离和威慑力都有些半桶水的情况下，这把枪的连射性能显然更适合在地盘争夺里面使用，而先手必胜依旧是这把爆破枪基本的理念。

滚刷

基本参数：射程/涂抹前进速度/轻便度

推荐能力：防御力/墨水效率/墨水回复力提升、乌贼忍者、最终进发

轻按（或连按）扳机甩出墨水进行短距离范围攻击，按住扳机开始涂抹地面。滚刷很难涂满高处的墙壁，但是近战偷袭几乎必杀、在地盘争夺战快速涂抹就能轻易拿分的强力武器，在真格比赛则是辅助多于主力。滚刷里面还有机动性最佳的笔刷。比起瞄准，滚刷考验的更多是左摇杆控制走位以及隐藏的意识。对于潜水埋伏的敌人，其震慑力也非常大。很多人刚上手滚刷都会横冲直撞，但正确的用法其实还是在背后用墨偷袭和铺路援助。甩墨的判定是泼出去的墨水而不是滚筒本身，跳跃时甩墨可以泼得更远。跟快速连射的枪手正面干并不是明智的选择，除非对手实在打不中你。当对手站在铁网、玻璃等材质上的时候更不要正面直接碾压过去，另外要注意的是人形移动加速的能力并不会在涂地的时候生效。

滚筒/滚筒改

入手条件：等级 3/ 等级 7

铺地板的时候消耗较大，主武器效率提升几乎是必备的能力。基本的滚筒可以依靠吸盘炸弹来探路，在默默铺路的同时找准目标开扩声器。改版之后的滚筒更是专注于援助，因为它是目前惟一能够使用信号塔的套装。在保持中场战斗力不断的同时，还可以变身突袭前线。不过也要注意在冲刺之后以甩墨应对，以免遭反攻。

●英雄滚筒复制品

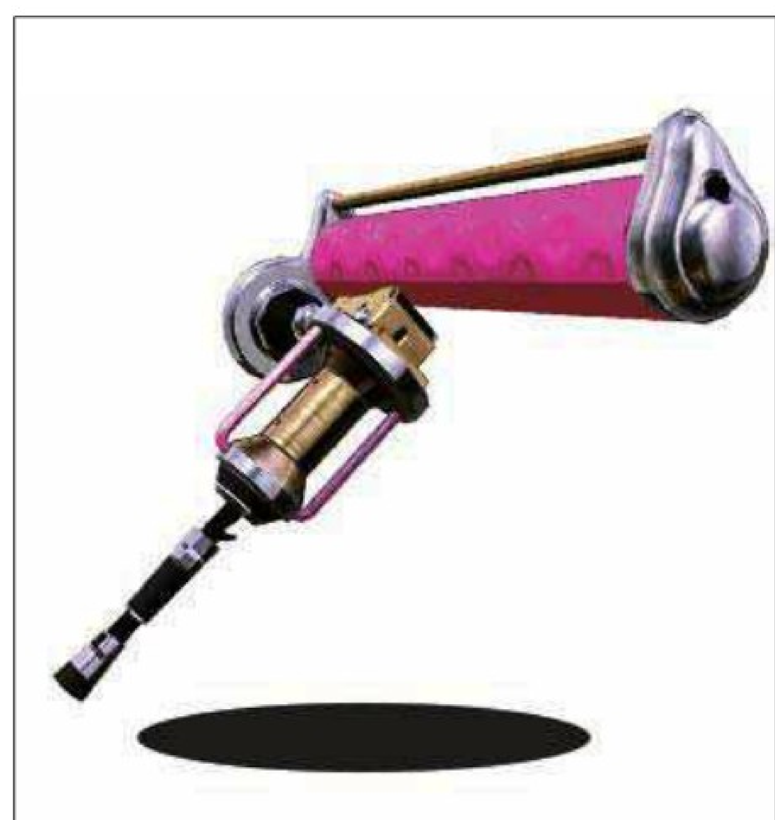
入手条件：乌贼小子 amiibo 击破 BOSS5，等级 3



发电机滚筒/发电机滚筒改

入手条件：等级 15/ 等级 20，英雄模式 BOSS5

起手速度和涂地速度都比普通的滚筒明显慢了许多，但极其强力的中距离甩墨攻击足以拍死一大片，适合用在真格比赛。需要注意的是不能再像普通滚筒那样冲进敌阵和离得太近，而是要争取高位泼墨导致对方团灭。在泼墨时消耗量剧增，推荐把能力用在增加墨水量上。原版发电机注重走位防守，改版后则是偏向于主动进攻。



笔刷

入手条件：等级 8

连按扳机甩出扇形的范围攻击，由于没有准心，攻击力也不足，其实并不适合用来单挑。笔刷的长处在于涂地时的行进速度相当于潜水行进的速度，能够迅捷地制造出通道。此外，笔刷的连射还可以比滚筒更快地涂墙壁。因此选择笔刷的话就要以副武器和协助队伍为主，而不是用笔刷直接跟对方正面对抗。

TIPS 广场的墙壁上也有玩家的涂鸦，拉近镜头观察也可以点赞。

副武器&特殊武器

套装里面有什么副武器和特殊武器，往往就决定了这个武器套装更适合哪种比赛模式，而玩法也会随着副武器和特殊武器的选择产生很大变化。换言之，如果你能记住每个主武器搭配的是什么副武器和特殊武器，那么对阵的时候就可以更有警惕性。

带有提示线的投掷类副武器通过长按 R 键可以集中瞄准，也可以通过潜水并松开 R 键来取消投掷动作。按下右摇杆再使用的特殊武器则是无法取消，根据类型有可能会使用到 ZR/R 键或者 GamePad 来释放。计量槽满了之后要掌握好使用的时机。过早使用会导致浪费，而在紧急关头不用，又很可能会被干掉而错失了一次机会（比如索敌），复活时还会损耗掉 1/3 的计量槽。

下面提供的数据为基本参数，可以通过服装能力来改善。

溅射炸弹



消耗量：70%

抛出的炸弹会滚动和反弹，需要注意投掷的位置。碰到地面后在很短时间内就会爆炸，因此往天上抛则会爆得稍慢一些。主要用在震慑高处、远处和潜水埋伏的敌人，逼迫其走位，或者紧急逃脱时对着地面往脚下放置，陷害对手。

吸盘炸弹

消耗量：70%

威力与溅射炸弹一致，但引爆速度略慢。可以吸附在地面、墙壁，甚至是铁网通道的底面等高处，因此往自己头上或者侧面丢会不容易被察觉。



水球炸弹



消耗量：25%

威力只有其他炸弹的 1/3，但优点在于消耗少、触碰后直接爆炸，可以快速补充实现连投。主要用于确保脚下安全和协助队友，尤其可以用来弥补蓄力枪中近距离攻击力的不足。

追踪炸弹

消耗量：80%

按住 R 键能够锁定目标精确打击，释放后炸弹直行一段距离才会开始转向目标进行追踪，威力与溅射炸弹一致。利用炸弹的痕迹可以快速拉近（拉开）距离或者牵制对方的进攻，但墨水消耗量过大是硬伤。被追踪的话只要潜水就可以躲开锁定。



TIPS 玩家的涂鸦还会显示在对战地图的广告版和墙壁上。



位置感应器

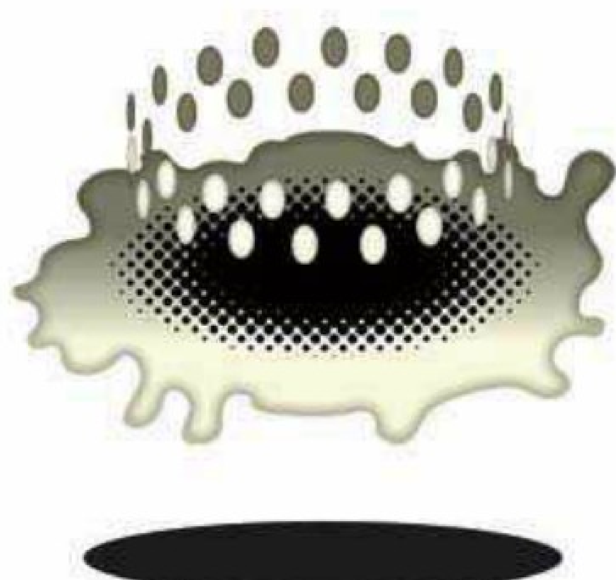
消耗量：40%

偏向于辅助，探知感应器落点附近的所有敌人会以连线和标记显示出来，全队成员都可以看到。效果持续约 10 秒。

爆炸陷阱

消耗量：60%

在脚下设置延时 10 秒左右的炸弹陷阱（最多 1 个），但在对方靠近时或者被涂上其颜色时就会发出短暂的警报声然后爆炸。防守高处必争之地，或者是逃跑、进攻前都可以多加利用。不妨也用在狭窄位置或者针对移动比较放肆的滚刷来设置。



洒水器



消耗量：80%

从设置的地方喷洒环形墨水，只要不被攻击就可以一直喷洒。新设置的洒水器会将旧的直接破坏掉，因此只能存在一个。最好是避开角落，扔到高处以及隐蔽的位置而不是大家都看得见的地面。

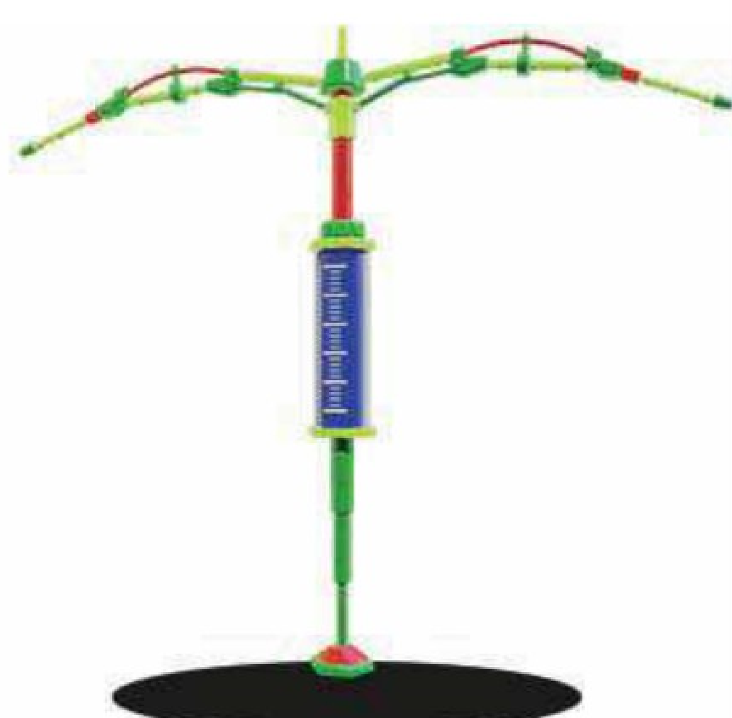
跳跃信号塔

消耗量：90%

每人最多同时设置 3 个信号塔，只有队友可以点按 GamePad 跳跃到其位置，但战场的所有玩家都可以看到信号塔图标。跳跃后信号塔就会报废，攻击信号塔可以将其破坏。建议尽量多地设置在背对敌阵的阴暗处和关键位置，而队友也要经常留意地图，看是否有人在偷偷放信号塔。



溅射护盾



消耗量：60%

往前方丢出喷洒墨水的帘幕，阻挡对方的射击，以便我方进攻。每次只能使用一个。无论是防守还是进攻都很好用的副武器。护盾中间有标记显示残余墨水量（持续约 6 秒），而且比起容易损坏的洒水器，它可以承受较多次攻击，但护盾无法从低处往高处扔。对付护盾可以使用炸弹来驱赶。真格比赛中如果有一个护盾，那么防守将会顺利很多。

毒液球

消耗量：50%

爆炸范围比位置感应器要略小。被毒液球丢中的目标能力会大幅降低，比如移动速度减慢。只能等一段时间效果自行消除。中招的目标会以特效显示出来，某种程度上也有位置感应器的作用，因此也比较偏向辅助。



超级射炮



持续时间：6 秒

发射柱状的墨水，用来对付高处的狙击手、狭长通道和墙壁附近的敌人非常强力，但攻击时移动速度大幅降低，需要注意找到好的位置再发动。当对方使用时，可以潜水到墙壁中躲避。

扩音器镭射

持续时间：4 秒

发射直线的音波，攻击圆柱状范围内的敌人。通过走位跳跃即可躲避。音波会穿越所有障碍物，生效时碰到就即死。最好是在敌人集中且看不见自己的地方使用，阻止其集中进攻。



龙卷风



持续时间：10 秒

以在 GamePad 点击的位置为目标发射火箭，从中心逐渐散开龙卷风墨水。火箭落地前会有音效提示，及时游开躲避。由于启动后无法移动，极其容易受到偷袭，必要时可以先跳回起点，看清楚对方墨水判断好敌人位置再使用。在地盘争夺不妨留待最后一刻用来逆转，而真格区域则是可以快速占领。

防护罩

持续时间：5 秒

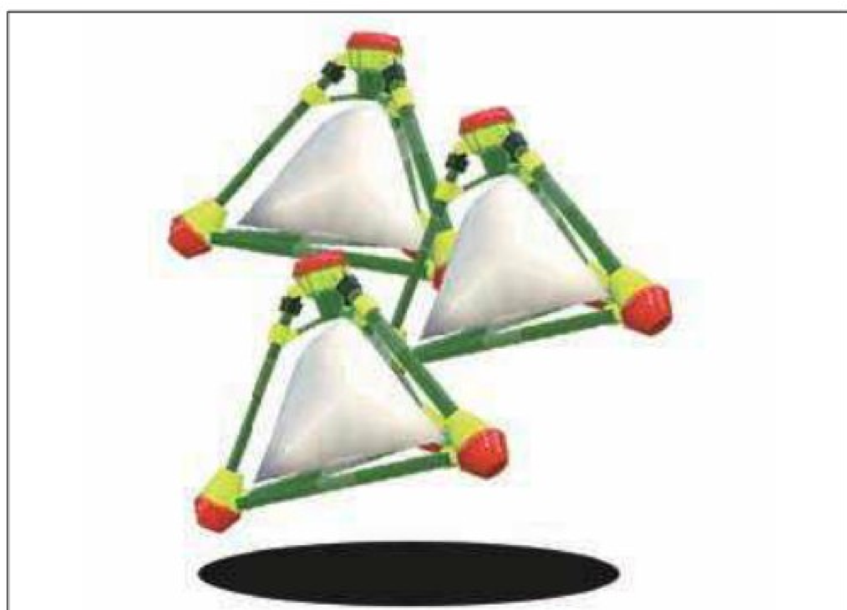
张开抵御一切攻击的防护罩，当触碰到队友时可以把防护罩分给队友。注意防护罩状态下受到高速射击会被推后，有可能导致自己超出射程甚至掉下水。



炸弹冲击

持续时间：6 秒

短时间内投掷各种大量的炸弹而无需消耗墨水。虽说可以随意丢炸弹，但也要注意丢到重要的位置以免过于集中而浪费掉。



大王乌贼



持续时间：6 秒

变身成为巨大的乌贼，无视对方的颜色，在移动时进行涂抹，按跳跃键进行回旋攻击，一击必杀，还能爬墙。用来突破防线效果拔群，但是要注意距离，等靠近了再释放。

超级感应器

持续时间：12 秒

短暂时间后对所有对手的位置进行探测并显示给队友。通过连线或者 GamePad 判断其所在位置。注意在敌方都团灭或者已经有队友在使用的时候就不要浪费了。对于蓄力枪和射程较远的武器来说非常有用。通过服装能力，可以防止被探测到。



本地模式

英雄模式

在裁判猫右边的下水道进入章鱼谷，即英雄模式。此模式下在每一个平台会有数个带编号的关卡，收集关底的电鲶即可通过。但我们需要寻找隐藏的热水壶入口，靠近会听到背景音乐，喷涂后显示入口并进入。悉数完成后开启中央带有章鱼标志的 BOSS 关。挑战 BOSS 之后获得武器套装的设计图，获得比如威力强劲的银喷枪和金喷枪以及很好用的狙击套装，建议尽早完成。

关卡中有两种圆圈，一种是传送点（间歇泉），另一种则是检查点。有时需要寻找钥匙开启传送点，打章鱼或者木箱都可能会出现。打破木箱还会出现各种道具，文件箱里面是护甲，可以抵消一次致命攻击。罐头则是特殊武器。如果这两种都保留到通关，会获得奖励鱼子。英雄模式之中无法选择武器，但可以对射速、容量和炸弹进行升级。升级需要消费收集到的鱼子。推荐先把射速和容量升高。升级新炸弹后，按十字键切换炸弹种类。章鱼会被炸弹吸引注意力，潜水也能令其丢失目标。

界面说明

1. 剩余尝试次数。到达检查点可以恢复一条命。
2. 开启 BOSS 关卡入口还需要收集的电鲶数量。即还需要通过的小关卡。
3. 所持鱼子数量。中途退出关卡会清零当前关卡部分的鱼子。
4. 关卡编号。有黄灯的表示已经通关，有卷轴的表示已经收集到秘密档案。
5. 本关的主要新敌人和机关。
6. 可切换的炸弹。



秘密档案全收集

秘密档案隐藏在一些贴有蓝色标签的橙色箱子里，收集后会开启暗示乌贼军团和章鱼军团世界观的 27 份设定资料，对应了 27 个普通关卡。比较隐蔽的秘密档案位置会在下面配图说明。注意在拿到之后还要安全通过下一个检查点和通关才算收集成功。另外在 BOSS 关卡胜出之后掉落的秘密档案则是设计图，带到武器店可以解锁新的武器套装，这些设计图不算进秘密档案的 27 个编号里面。



▲所有关卡入口的位置。最终BOSS的UFO在绕圈飞行，要在左下角高处的平台传送过去。



TIPS 通关单机模式之后再次进入章鱼谷，就能重温职员表，听听盐辛姐妹的歌声。



■ 01 在 3 根柱子的平台上，最高的那根柱子上面。用滚筒的话会上不去。

研究者解说：大鲶自古就作为能源被重用。ハイカラ市的电力供应，就是来自于 100 岁的大电鲶。

——从江户时代起，大鲶在日本民间传说里是引起地震的怪物。ハイカラ既隐藏了“イカ”，即乌贼一词，同时也表示崇洋媚外、西洋风，是在明治时代后期产生的日语词汇。



■ 02 遇到洗墙壁的机器虫子之后，在上面的铁网往下看到箱子，变乌贼下去。

研究者解说：“我们章鱼军团的世界在地底下。洞穴之间用热水壶的‘传送装置’连接起来畅通无阻哦。”

“欸，我们住的地方原来是这样子的啊！”

——这是章鱼老人在给小孩子们讲课的情景。



■ 03 在第六个检查点前方右边的柱子上的木箱里。从左边的柱子上方跳过去。

研究者解说：这似乎是章鱼军团乘坐的机械，但是里面什么都没有。到底是怎么运作的呢？不过，只要想实现的话，也没什么大不了的。

——对章鱼气垫船炮台的研究图纸。但似乎也没有在认真研究。



■ 04 在最终检查点的最高处章鱼气垫船炮台下面的木箱里。

研究者解说：在大约 2000 年前的地质层中发现的图画，记载了最古老的地盘争夺战。看来从那时候开始，就已经确立了 4 对 4 的基本规则。



■ 05 先让章鱼喷墨水把海绵缩小，变成乌贼下去拿到。

研究者解说：“恐怖！乌贼的生态”“乌贼的脚：一跳 150cm”“乌贼骨骼：无”“乌贼的眼：连 100 米外的东西都不会放过”“乌贼的脑：追求享乐的单细胞”“墨水袋：将墨水高密度压缩储藏”



■ 06 经过检查点后先离远了升起这个风扇平台，跳到下面的平台发现箱子。

研究者解说：“能源部门发表报告称，预计今后电力不足的问题将会更加严峻。地下圆洞的老旧化也日益严重，市民生活可能会越来越困难。”

——这很可能是章鱼军团的一份新闻剪报。暗示了乌贼的城市能源大电鲶为何会被章鱼军团的 UFO 偷走。



■ 07 站在三个条状回转的平台，转到平台底下时往后看。

研究者解说：地盘争夺战中遍地都是的墨水，只要过一段时间就会完全消失。该说它利于环境呢，还是说它方便好呢……

TIPS 参加祭典必须穿上临时的服装，结束后会被回收。



■ 08 在最终检查点对面的金属网下方的木箱里。

研究者解说：“‘失乐园’作者：章鱼兰杰洛”

——《失乐园》描写的是受蛇教唆，吃下禁果的亚当和夏娃被驱逐出伊甸园。而这幅图画将蛇换成了乌贼，亚当和夏娃换成了两只章鱼……



■ 09 在第三个检查点的阶梯平台前的铁网下方。

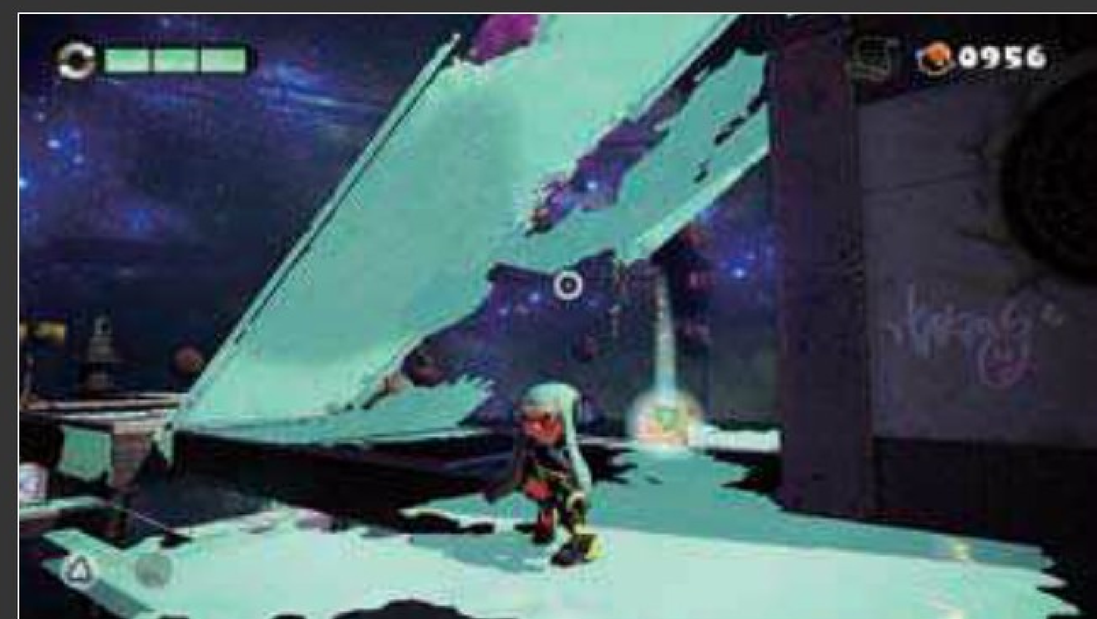
研究者解说：在章鱼军团里面，也有拟态成人形的章鱼。他们的运动能力拔群，而且非常好战。阶级较高的章鱼人头上还会有海带。在他们那双妖异的眼睛背后，到底在盘算着什么，还是说根本就没有在思考？



■ 10 在 3 根墨水管道的中间一根绕到背面。

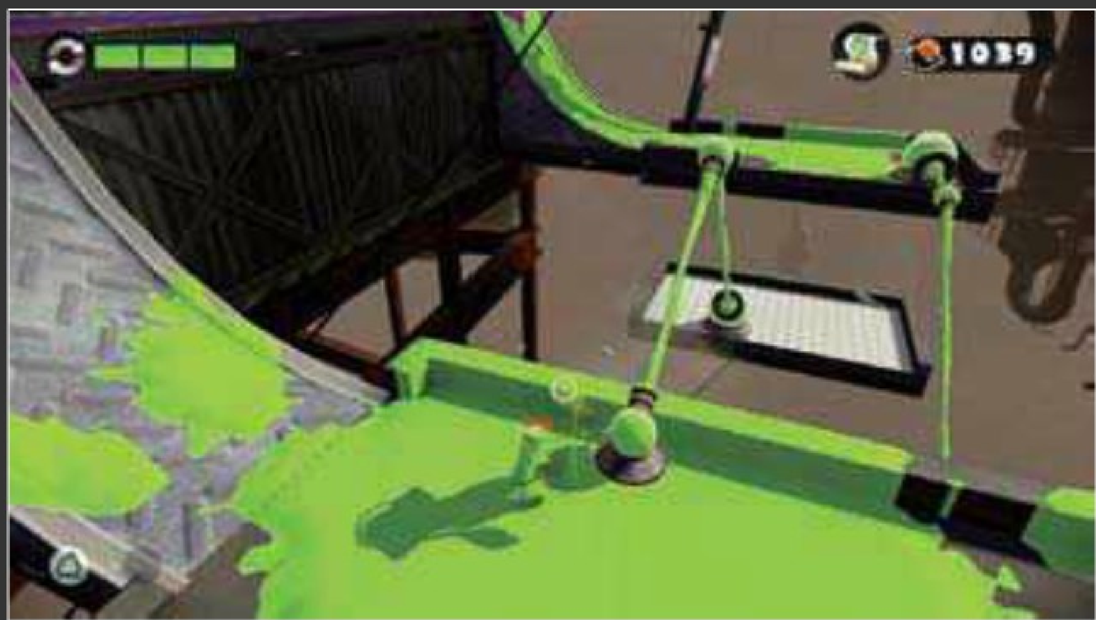
研究者解说：由于海平面上升，陆地的生物终究死绝。而乌贼的祖先们凭借 10 只脚，却进入了荒无人烟的大陆，从此拉开了“软体世纪”的帷幕。

——乌贼在 14 岁之后成年，可以完全变成人的形态。



■ 11 在第二个检查点后有两只章鱼球的透明长斜坡，上去之后不要跳走，两边下面会有隐藏的平台。

研究者解说：每年举办两次的ハイカラ Collection 时装展，备受市里年轻人瞩目。除了争夺地盘和流行时装之外，他们难道就不去想点别的东西？



■ 12 在第一个检查点前面用炸弹激活下方平台的墨水管道。

研究者解说："大地盘争夺战"的各场战役以章鱼阵营的胜利告终。勤奋的章鱼军团轻而易举地压制了睡懒觉的乌贼军团。然而乌贼贪图享乐的本性在 100 年之后的今天依然丝毫未改。



■ 13 在第二个检查点前方向右走的三级木箱。

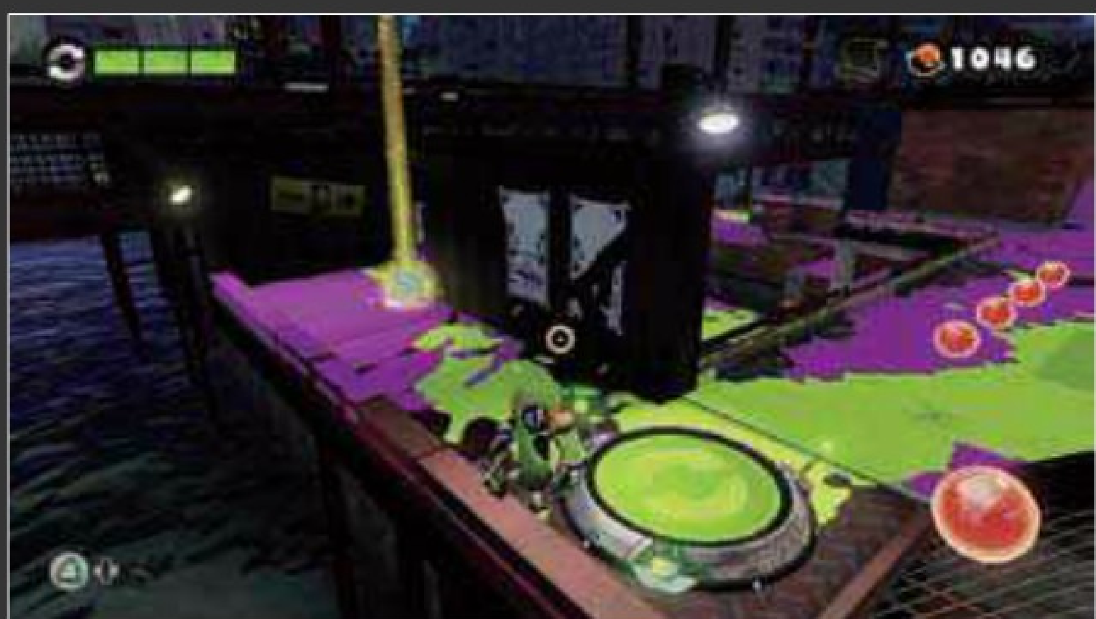
研究者解说：随着巨大的爆炸声出现的"战略蛸壶兵器"一口气入侵到乌贼的大本营。然而悲哀的是，就在离胜利只有一步之遥的时候插座松开了，而兵器也化为了无用之物。



■ 14 在最后的检查点的间歇泉之前，往右后方墙壁上的小道走。

研究者解说：胜利的女神将微笑献给了乌贼阵营。对于战役的决胜关键，最近的说法则是：脚多力量大。

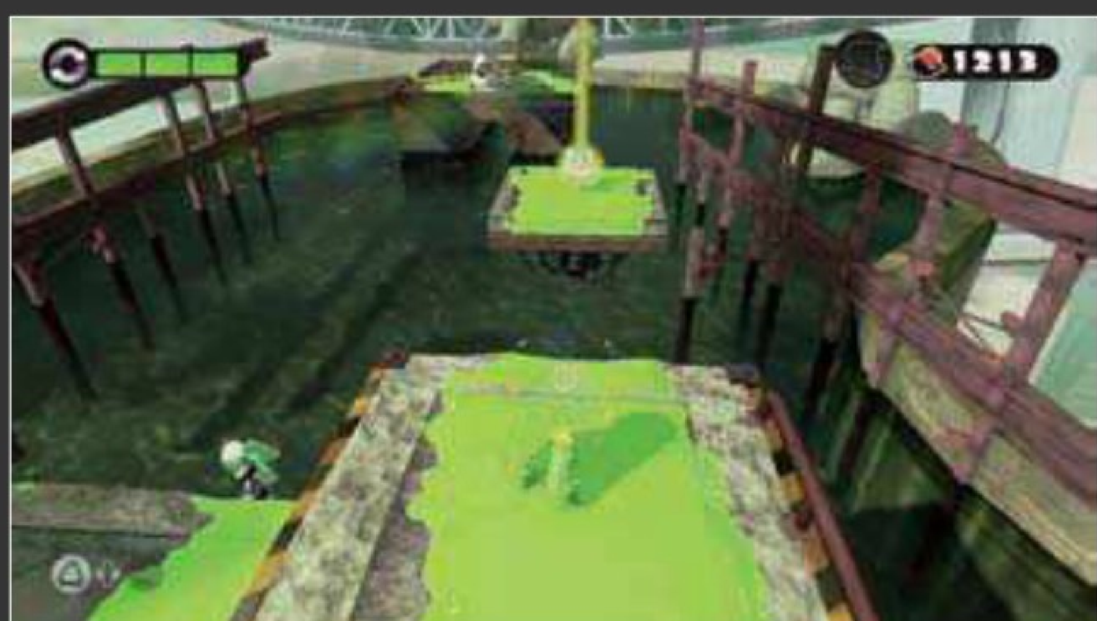
——乌贼比章鱼多两条触手。



■ 15 第三个检查点附近的木箱。在经过金属网之前，或者从地图右边沿路也能找到。

研究者解说：カラストンビ部队（汉字写作乌鸢，即乌贼和章鱼的"嘴"附近的部位）只留下了这一张照片。传说这几个无名青年组合在一起，率领着这个部队。大地盘争夺战的终焉近在眼前。





■ 16 在第三个检查点前方的浮游平台的木箱里。在浮游平台爬上高处即可跳到木箱的位置。

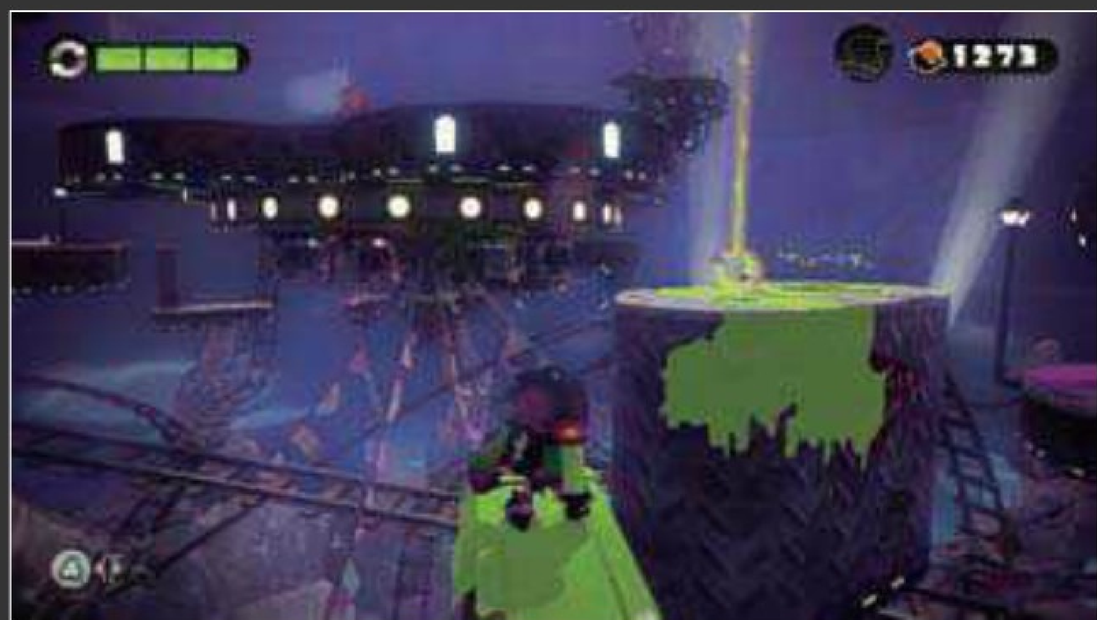
研究者解说：大地盘争夺战以前，乌贼和章鱼之间也有过超越种族的交流。但是恐怕当时的年轻人也未曾想到，海平面居然会继续上升，地盘的进一步缩小最终引起了争斗。



■ 17 在第二个检查点前方的网下。

研究者解说："少儿民谣选手权比赛优胜者是——来自盐辛地区的表姐妹。她们的歌声让人不禁渗透压剧增，全场评委们一致拍手称赞！"

——渗透压过高的话乌贼会爆掉。所以乌贼掉进水里会死……



■ 18 超级跳跃之后的检查点前方旋转的长轨道，涂满柱子后跳到柱子上。

研究者解说："'马赛鱼汤'长期盛夏大甩卖！全都值得买买买，总之就是 BUY BUY BUY！乡下土包子谢绝进店，潮男靓女欢迎光临！"

——看来这是一张服装店的宣传单。顺带一提，商店街的名字马赛鱼汤是法国的一种著名料理。



■ 19 在最终检查点有 3 个气球纵向排列的位置，下去之后往后看到木箱。

研究者解说：是晃来晃去的附着在摇摇摆摆的里面，还是摇摇摆摆的控制着晃来晃去的？不过好像都一样。

——对海葵和小丑鱼之间关系的研究？可是这种问题似乎毫无研究的意义，让人怀疑起研究者的智商……



■ 20 在最终检查点前往电鳗之前的墨水管道前面的铁网下方。

研究者解说："高音更高低音更低，Now 音（On）Sale！永远都是 Colorful（多彩），又有点 Sepia（墨褐色），犹如珠玉的 Tentacle（触手）！"地盘争夺战必听的金曲！来自 Squid Squad（乌贼小队）的"帅小子"。

——明显是 CD 的广告词，混杂了许多与乌贼有关的英语单词。



■ 21 从第二个检查点往右走进玻璃地板的通道发现木箱。

研究者解说：这是什么，怎么跟鞋店老板长一个样。难道以前还有生物会吃虾？真令人不愉快……

——这想必是人类灭绝之前的炸虾菜谱。

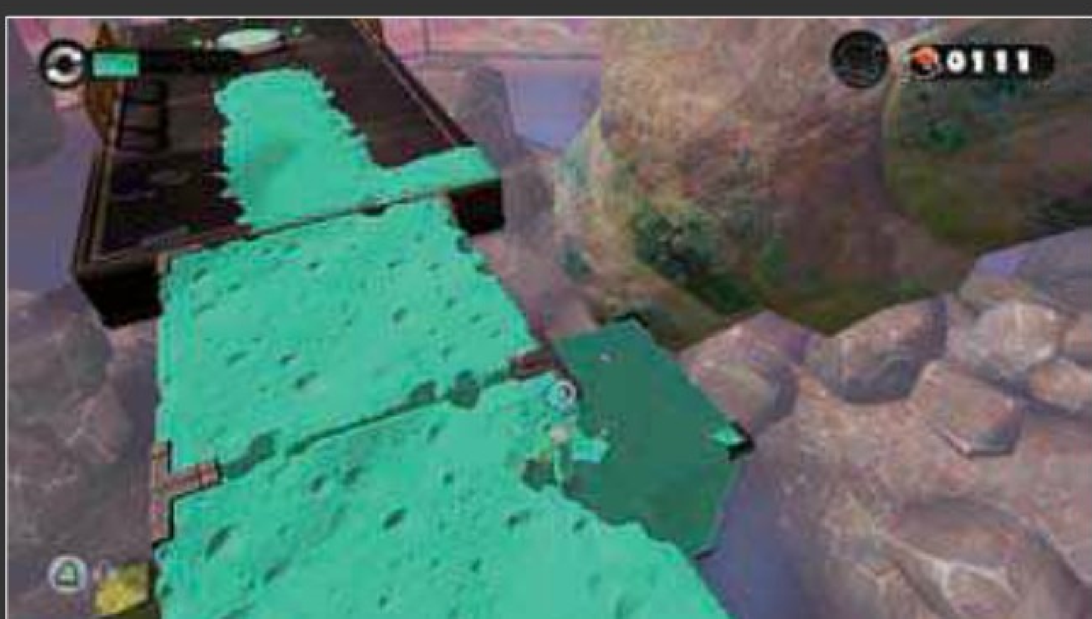
特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施



■22 第二个检查点最后的变形方块背后，注意不要碰到了间歇泉。

研究者解说："我们从黑暗的海洋寻求亮光，在遥远的昔日来到了陆地。为了寻求更加明亮的光，我们将刻有信息的圆盘送上外太空。期待有朝一日可以遇见另一个我们。

——这是恶搞主动搜寻地外文明计划的1972年和1973年先驱者号的人类名片，以及1977年的旅行者金唱片。



■23 在第一个检查点前面有两个海绵，把章鱼干掉之后，海绵下面两侧还有两个海绵，打涨了跳下去发现箱子。

研究者解说：盐辛地区发祥起来的“盐辛节”，可以说是铭刻在所有乌贼的DNA之中也并不过分。原本这是为了庆祝渔业丰收和歌颂对大海母亲的敬畏。

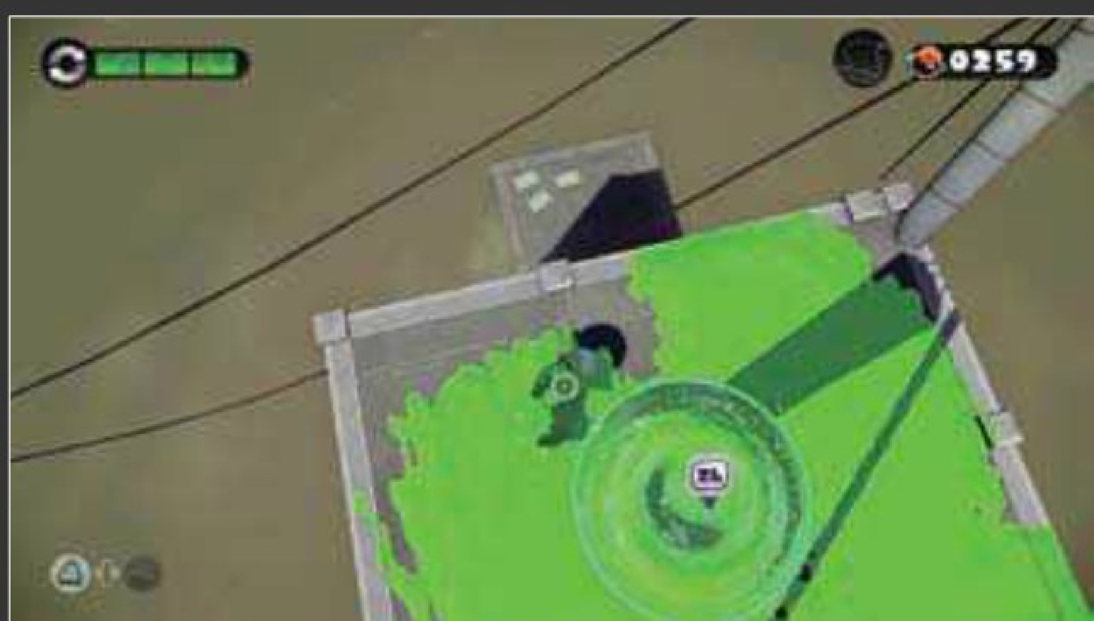
——盐辛是一种将鱼贝类食材内脏腌制发酵的食品，也有乌贼和章鱼的盐辛。



■24 在第二个检查点的风车侧边的平台上，站到轨道上跳过去。

研究者解说：神为何要创造我们，我们为何而存在。然而我们不应该期待得到答案，我们只需要遵从。和世界连接，通宵达旦，热衷于祭典即可。

——这看来是台传真机，到底传达祭典旨意的“神”是谁？我想大概就是提出“早餐吃面包还是米饭”，以及“你爱狗还是爱猫”这种无聊问题的官方吧。（笑）



■25 在第一个检查点有移动花洒的场景，其中一个间歇泉下方有突出来的平台，传送到另一个平台后中间气球下的木箱里。

研究者解说："就算在学术议会大喊海平面上升的危机，也没有任何人会相信。继续下去的话所有人类文明就会彻底地沉入深海。那么对这一切都不会明白的这只猫，是否会走上和海中藻屑一同消亡的命运呢……

——这只猫当然就是为乌贼的战斗做裁判的裁判君了。



■26 在整个场地的左下角，即对战模式时的出生点之一。有墨水管道可以上去。

研究者解说：从一万二千年前的地质层里发掘出来的具有骨骼的生命体之化石标本。从头盖骨的大小来判断，绝对不会是高智能，而是相当原始的生物。根据墨鱼圈教授的最新研究，推测这个生物死前正在进行着神圣的仪式。

——怎么看这都是个抱着Wii U在玩游戏的人类。而且Wii U Pro手柄还绑着Wii的控制器当体感来使……



TIPS 各地区版本的祭典主题都不同，第一届分别是“早餐吃面包还是米饭”、“喜欢猫还是狗”和“喜欢摇滚还是流行音乐”。



■27 靠近地图的左侧，走到附近爬上墙壁即可到达。

研究者解说："哦，我亲爱的Judge，这天终于还是到来了。这个胶囊仓在10000年之内都不会打开了，但这对你来说是真正的幸福吗？我已经不知道了……

——于是人类灭绝之后，裁判猫却活了下来。

■BOSS战提示

4个大关卡的BOSS战的模式都比较传统，前面两关的章鱼方块和旋转炮台找到BOSS露出来的肉质弱点之后攻击数次就会瘫痪，然后在它身上涂颜色，爬上去打触手，重复3次即可。第三关的BOSS要在BOSS前进的方向的地面涂色，在它冲撞的时候就会陷进地里，注意地面会旋转变化。第四关只要打破部分牙齿丢炸弹到它嘴里即可。

■最终BOSS战

蛸壶兵器BOSS战的设计图在关卡前期的一个木箱中，注意设计图拿到手后在检查点前挂掉就得重打。跟前面所有的BOSS都很不一样，最终BOSS战持续时间很长，它的攻击方式会随着战斗阶段逐渐增多，而且结合了所有关卡里面的机关，几乎每个检查点之后都有更多的攻击袭来，不到最后都不给玩家喘息的机会，紧凑刺激得完全不像是任天堂做出来的游戏（笑）。但是我们的攻击方式只有3种：一是看准它的两只飞拳交替射击，在拳头落地之前分别打到黄灯亮起，期间可以补充墨水；二是射击从它中心飞出来的巨大炮弹直到变橙色；三是射击巨大炮弹，等它反弹回来再打回去，重复3次，每次速度会变快。这三种攻击要优先观察并进行反击，否则会越拖越久。由于对方攻击方式越来越多，我们主要是看怎么回避。

首先是一排小炮弹连射和丢出来其他章鱼杂兵兵炮，可以在落地前直接打爆，或者干脆就躲到墨水里走位。其次是最下方的喇叭音波，这个容易一击死，比较恶心，建议听到叮的一声就准备走位，优先躲开喇叭。最后也是最容易导致失手的，其实是狭小的场地空间，难免要尝试几次才能熟悉。机关方面，分别有风扇平台、海绵方块、隐形通道、水泵和墨水管道，而最后一个阶段要靠预判和左右走位。贯穿整个BOSS战都要注意的是，BOSS旁边是有屏障的，在反击成功令其退后到下一个平台的位置之前，请不要贸

然推进。另外就是场地会有凸起来的屏障能够档炮弹，打破大水袋能够快速清场，捡到的火箭炮可以一发成功反击，记得抓住机会多加利用。



战斗道场

战斗道场是本地双人模式，没有特殊奖励。该模式需要一人使用 GamePad，另一人使用 Pro 手柄或者更旧的 Wii 手柄组合才能玩。目标是打气球比分数，分数首先满 30 分或者倒计时完毕后分数更高的胜出。被打死的话会扣分，在比赛的最后 1 分钟打气球的得分会翻倍。玩家只要追着屏幕上的图标就能找到气球刷新的区域。地图上还会有木箱，打破出现随机的特殊武器并直接用掉。

在线模式

大厅界面说明

在游戏发售接近 1 周积累了足够的 10 级玩家后，真格比赛正式开放。而在 10 级之后，玩家的在线模式界面就会如图所示。



1. 当前模式的对战规则：游戏初期的常规比赛规则是地盘争夺战（ナワバリバトル），而真格比赛则是真格区域（ガチエリア）和高台。更多的规则将随更新不断加入。在选择比赛后不能退出，也不能更换武器。

2. 当前模式对应的地图：在线游戏的地图在游戏初期还不能自行选择（按 Y 键可散步熟悉地形），而是由服务器刷新，随机分配给真格比赛和常规比赛，并在比赛中随机选择。因此要换地图就只能换个比赛模式来玩。地图刷新时间从北京时间早上 6 时开始，每 4 小时一次。每当地图刷新，或者在服务器有更新地图和武器的时候，就会强制暂停匹配，播报新闻。为了避免无谓的等待，建议不要在刷新前后 3 分钟内尝试匹配。顺带一提，新闻播报在进入游戏联网时以及有特殊节目时都会强制播放。

3. 真格比赛

4. 常规比赛

5. 常规比赛（好友合流）：可以加入好友正在进行的常规比赛，但是通常需要等待对方比赛结束。好友合流依然会每场随机分配队友。

6. 实力数据：这里显示了玩家的等级、经验值、真格比赛的实力排名等级和分数，以及所持金钱。积累战斗点数（P）的同时也会积累等级经验值、装备经验值和金钱。

7. 连胜状态：在各种对战中连胜次数越多，这里显示的小旗子就会越多。而只要连胜数字在 0.5 以上，在刷新地图前的 4 小时之内，就有一次机会可以到广场的裁判猫那里拿到 100 以上的金钱奖励，最多会有 1400 金钱。

常规比赛

地盘争夺战

常规比赛目前只有地盘争夺战一种规则。玩家只要尽可能地将墨水涂到地面（朝上的部分）非己方颜色的位置就可以得分。因此除了从武器中喷涂出来的墨水，将对方玩家打爆时炸出来己方颜色的墨水也会算分。根据累积的分数，全队总分高的一方胜出，并奖励 300P。

真格比赛

真格比赛就是排名赛，从 C- 到 A+，一共有 9 个等级。玩家必须先玩常规比赛，练到 10 级才有资格进入真格比赛。

这种比赛中队伍的胜负跟喷涂的面积无关，需要根据特殊的对战规则判断输赢。胜负分为两种，一种是完胜和完败，完胜的队伍全员可以获得同样的战斗分数而且有大量的分数奖励，完败的话就没有分数奖励，即得 0 分；另一种是比赛时间结束，根据最终成绩来分配分数奖励。胜者队伍全员还会获得排名分，输了或者掉线的话就会扣排名分乃至降级。排名越高的玩家，胜出时可以拿到的战斗分数就越多。



真格区域

比赛规则：场地上会标记出一到两块区域，双方需要尽快到达这些区域，并将其涂上颜色。颜色比例达到一定值后即可夺取控制权。此时区域自动涂满己方颜色。成功夺下所有区域后，计数器会开始倒数。成功守住真格区域直至倒数完毕的队伍即完胜，或者在 5 分钟过后剩余计数较少的一方也会胜出。在己方控制着真格区域时，如果被对方涂到一定程度，倒数就会停止，同时真格区域变为中立状态。对方继续涂色扩大面积，就会夺走控制权。

像上述那样，在占领区域途中被对方抢去控制权的话，计数

器下方就会开始积累惩罚点数，即增加总的倒数。在惩罚倒数完毕之前，正式的倒数是不会继续的。而原本占领的时间越长，惩罚倒数就会越大，也就是说即使对方处于优势，但万一他们失守，我们也有可能翻盘。最后，如果在5分钟过去时由落后的队伍守住了区域，则会进入加时赛。落后的队伍有10秒的时间，一旦被优势队伍重新夺回或者成功守到了逆转，比赛就会结束。

提示：真格区域依然是以涂色为主，而不是击杀。只不过争夺的区域更小，打完人也要记得去喷涂。真格区域规则下，第一波的攻势是否有效，往往会对接下来的5分钟攻防产生很大影响。因为不少人都会猛冲到地图中间的区域，扎堆到一起的话很容易就团灭了。根据自己选择的武器，率先前往对自己有利的位置，或者优先确保通路，让下一波攻势可以快速推进，又或者是优先涂地，以特殊武器先声夺人，都是可以考虑的方案。在第一波攻势成功之后，就要扩大防御范围了。抢占高地、在暗处使用信号塔、躲藏在区域中央埋伏、继续攒特殊武器槽，甚至是往对方家门口拦截都可以。但是始终要注意的是，不同于单打独斗也能赚分数的常规比赛，真格比赛更加考验玩家对武器、地形的把握和团队的默契（以及网络延迟），经常留意手上的地图可以让你更好地把握双方的行动，战略性撤退和暂时的埋伏在这里更为必要，许多带有辅助性副武器的套装在常规比赛或许不吃香，但在这里却很可能引导队伍走向胜利。在任何时候，我们都要避免直接站在真格区域里面，因为只要一个人在里面被打爆，区域很可能直接就被抢走了，而变色的瞬间，里面的队友就只能挨打，越多人呆在里面就越容易团灭。只要保持在适当的距离，确保可以涂到区域，又能够利用副武器等手段阻击敌人，那么队伍胜利的机会就会变大。



真格高台

比赛规则：真格高台的规则会在刷新地图的时候随机出现。地图中设置了一处高台，双方队伍只要有人站在上面，高台就会响起音乐，沿着发光的线路向着终点开始移动，同时画面上方的计量条会显示高台与终点之间剩余的最小距离。如果高台上没有人，一段时间后就会自动返回起点。当高台到达终点，或者5分钟倒计时结束，就会决出胜负。令高台成功到达终点的一方即为完胜，倒计时的情况下则是距离终点最近的一方胜出。如果倒计时结束时由落后的一方占领着高台，那么就会进入加时赛，直到其距离超越对手而胜出，或者被对手重新占领高台而输掉比赛。

提示：真格高台要占领的地方比真格区域小得多，因此对战的激烈程度也远比真格区域要大，比赛节奏也非常快，双方的优劣势极其容易逆转。虽然高台上的柱子可以勉强充当掩体，但显然上面的队友会成为众矢之的，所以对团队成员的配合要求会更高。其中最为重要的一点是，始终要记得该规则的目标是推动高台，不能顾着和敌人周旋而无视高台的位置。

跟真格区域相比，这里的地形又有了些许变化，而新增的台阶往往就是让玩家偷袭的路径。因此在遇到新地图时，请务必先进去散步一下，了解新增和删除的地形。

由于该规则下双方复活频率都相对较高，战斗区域集中，副武器/特殊武器方面推荐选择攻击性更强，能够快速产生逆转效果和能够准确控制的种类，比如吸盘炸弹、追踪炸弹、爆炸陷阱、溅射护盾、毒液球、超级射炮、防护罩、大王乌贼都可以很好地辅助队友，而位置感应器、龙卷风、扩音器镭射等都相对地不是特别好使。配合这些武器，再对身上技能进行调整。

祭典比赛



祭典比赛持续24小时，一般会在周五到周末举行。在祭典的前一周，广场上会出现告示板，玩家对主题进行投票，选择两个阵营的其中之一参与地区性质（日本、北美、欧洲等）的比赛，即相同版本的玩家会在一起较量。投票之后会获得一件主题衣服，比赛期间也必须穿着这件衣服直到祭典完毕被回收。但要注意的是，经过多方反馈，比赛前就算练满了衣服的技能，在第二天也可能会被清空。

比赛规则：祭典比赛以最基本的地盘争夺战规则进行，地图为随机3张。两个阵营分别组队，在匹配时如果没有对方阵营的队伍，就会匹配到相同阵营。胜出的队伍除了有一般的奖励之外，还会有祭典等级经验值。经验值根据胜负和个人的成绩而定，400P以上就会有加成。同阵营之间的比赛虽然也有经验值，但不会计算胜率，对比赛结果没有影响。而依照祭典的等级，在祭典结束之后会获得超级海螺的奖励，用来给服饰打孔和重新随机生成技能。阵营的胜负以“投票率+优胜率 ×2”的数值决定，因此参加祭典的目标是站对队伍，而且能够引导队友尽可能多地胜出。胜出的阵营将拿到更多的超级海螺。最多的时候可以拿到24个，性价比颇高，最好不要错过。

地图解析

本作的地图每日固定，由官方的服务器4小时刷新一次。地图刷新会清零连胜状态，在刷新前记得找裁判猫拿点奖励。常规比赛和真格比赛的地图虽然名字一样，但是各张地图有着各自适合和不太适合的武器套装，而且部分地图在两种比赛中还有些细节处的不同。不过大致上每张地图都是中心对称或者轴对称的。

图例说明：浅蓝色线的部分表示了无法爬墙到达高处的位置，粉色部分表示了人形态无法攀登的斜坡，这些位置往往就是易守难攻的地点。白色的部分无法涂色，灰色的是遮挡掩体，紫色代表了跌落会死亡的区域，绿色的则是移动物体。区域的颜色越接近橙红色，就代表

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

了地势越低，而进攻的关键就在于能否利用墙壁等垂直的通道来偷袭防守方。红色和蓝色的线／线框代表只在真格比赛中出现的元素，红色的为真格区域及其新增的台阶，蓝色的则是真格高台的线路及其新增的台阶。

高架桥

高架桥规模中等，较小的坡度和许多的台阶都比较适合滚筒发挥。对方要冲到家门的话，只有穿过铁丝网的一条路，所以除非队友没搞清楚状况，否则很少会被堵门。然而大多数人又都会过于集中在中路直奔激战区送死。在左路的狙击点比较开阔，也容易被爬墙突击；右路安全，不过视野太窄。从左侧守住的话，整个队伍基本就可以免于被堵门。另外右路那一片也是常常没有人去涂的位置，但其实就是输送战力的好位置，而且从这里下去的话，顺便还可以爬墙破坏对方的防守要员。当需要防守的时候，蓄力枪可以回家主动靠后，在蓝线黄色区域狙击。至于中间的激战区在真格区域中更是不能随便就跳进去，不妨留给喷枪来回爬墙骚扰，稍微高一些的位置，则是由滚筒泼墨或者爆破枪压制。

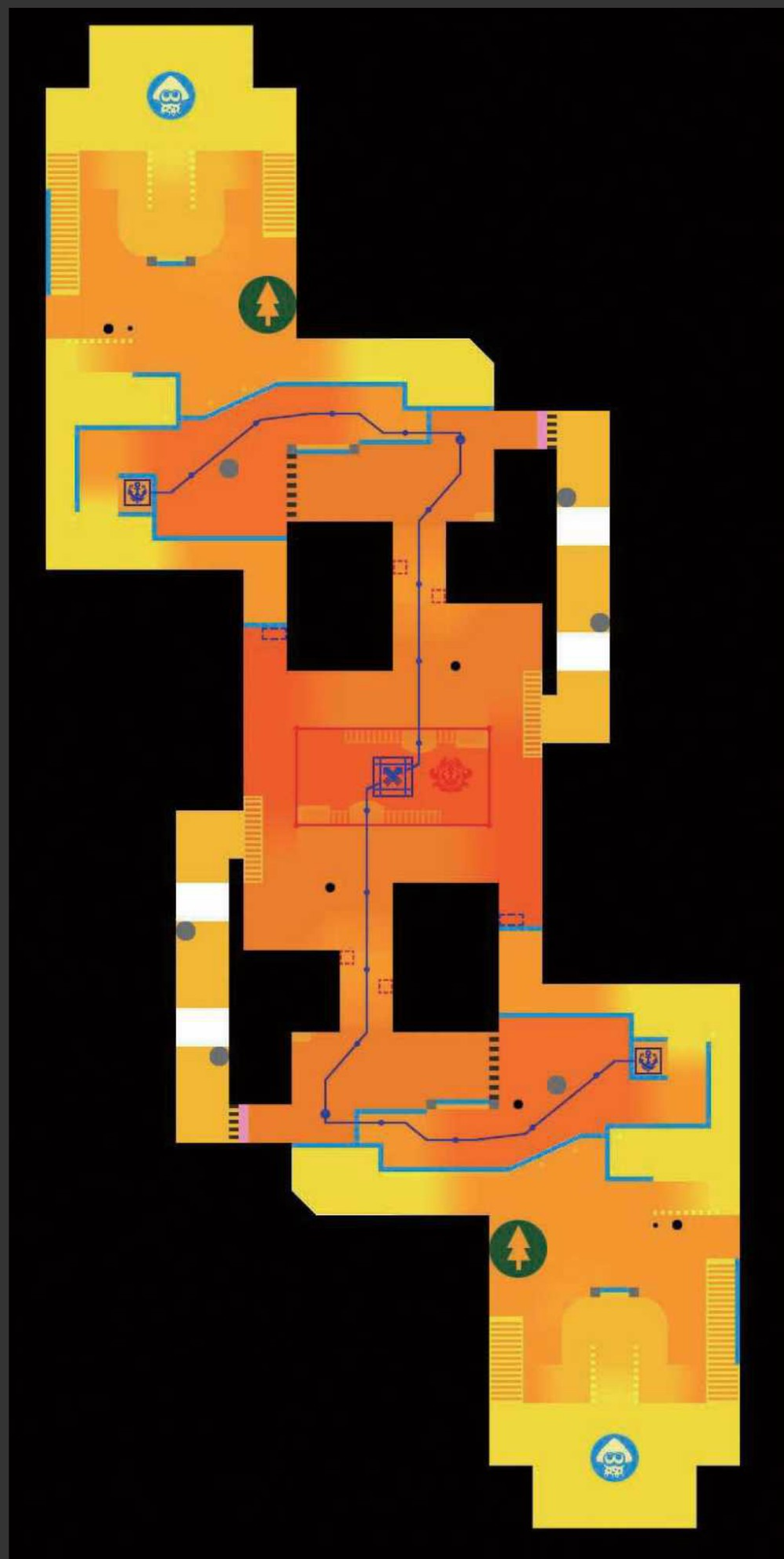
真格区域：在中路进入激战区的要道里，新增了两个小台阶用来缓冲。敌人进攻的时候会被稍微阻挡，我们可以利用它们来埋伏，但也要注意自己后撤的时候容易被堵在这里。

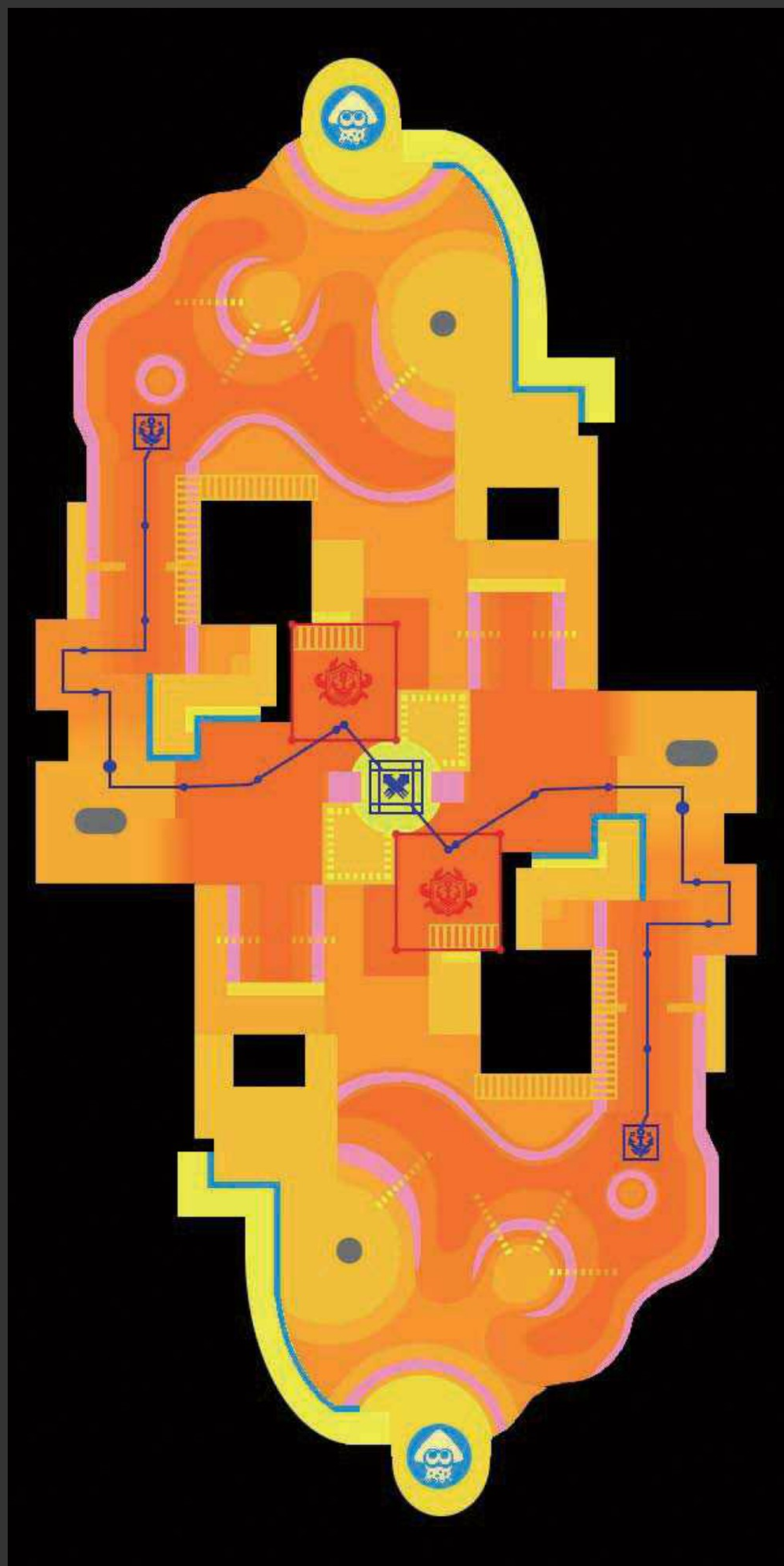
真格高台：在右路原本无法爬上来的地方增加了台阶，加上高台本身，进攻到家门口的路径由一条变成了三条，因此在劣势的时候容易被多面夹击。左路除了狙击手之外，不推荐一开始就去开路，而为了阻击对方从左路而来的狙击手，狙击手还可以从右路进攻。

公园

公园是大地图，到处都有起伏和矮墙的阻隔，因此没有足够的机动性和高度就容易吃亏。而垂直面积变大，导致的结果就是进退两难。作为喷枪，在这里要有意识地瞄准墙壁等垂直面上没有涂好的地方，否则爬到一半上不去就会郁闷死。

真格区域：设置了两个激战区，因此中间的高台就是必争之地，如果你的炸弹丢得准、墙壁涂得好、







陷阱够阴险、龙卷风放得快，高台就是属于你的了。要是高台抢不下来，可以从右路的高处远程偷袭，这里的矮墙顶端可以埋伏，却往往不会太受关注。如果你有溅射护盾，那么可以离激战区近一些协助队友牵制对手。至于左路，则更多地是隐蔽游击的地方，万一被人从左边偷袭到家门口了，可以从起点靠墙上去防守。总体而言，整张地图无论是哪个位置基本都容易腹背受敌，但中高位的平台有很多，必须好好利用。

真格高台：高台从中央的圆柱起步，抢占圆柱自然是第一步了。高台由右路逼近，防守时就可以利用到对方爬不上来，自己却可以爬上去的矮墙，进攻时同样可以留意这个位置。而且一般用得不多的铁网和墙壁在最后的一段线路中也可以发挥用处。另一方面，也要小心从左路而来的敌人，以防被他们堵门口。

商场

商场规模很小，呈长条形，中间高两头低，可以进攻到家门口。要注意跳跃的位置选择是否提前潜水，否则容易直接掉到水里或者被队友飞过来推下水……

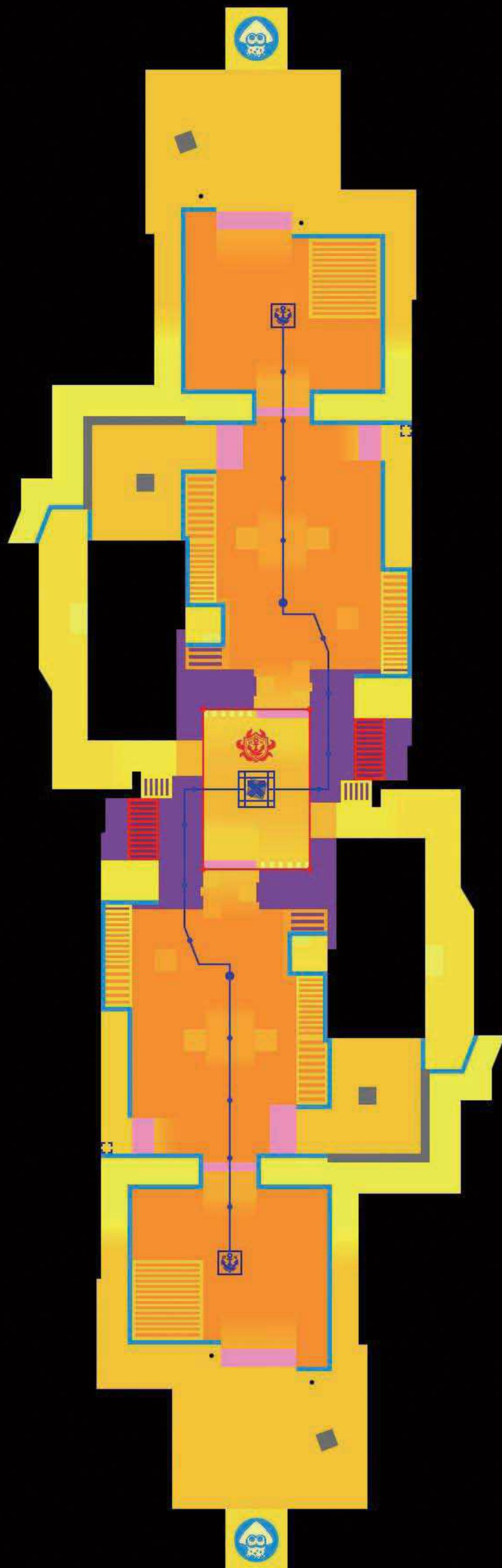
该地图中路适合滚筒碾压突破，在各种炸弹的帮助下会比较容易在一开始就占据上风。一旦被超越了中间部分，就要考虑从两侧通路高位反击。

真格区域：要抢夺的是中间的小块区域，而四周都是水，没有长距离在高位的话中路会比较难攻而胶着不下。因此两侧的通道请留给有投掷炸弹和中长距离武器的队友进行突破和防守。使用蓄力枪的要保证射程优势，毕竟高位的狙击点不多，而且移动困难，谁射得远谁就赢了。喷枪在这里不太好用，因为空间小通道狭长，难以靠走位绕背后偷袭取胜，但喷枪的任务也不轻，它主要负责爬墙突击和铺路，协助中路滚筒和侧路狙击顺利推进，同时也要留意中路是否失守被堵了门口。

真格高台：前段路线故意绕到了水面上，非常容易出意外掉下水，不宜让太多人一起站台。注意到敌人进攻路线的中后段，在左侧斜坡增加了一个台阶，可以用来占领最后高位的关口。最右的侧路由于距离过长，不建议为了到达中央而在一开始就去抢占。但这条路同时也是在对方占优势时进行偷袭的要道，需要经常检查地图，及时拦截。



▲在“商场”地图真格区域中两侧通道会增加铁网连接，提供了更多偷袭的机会。

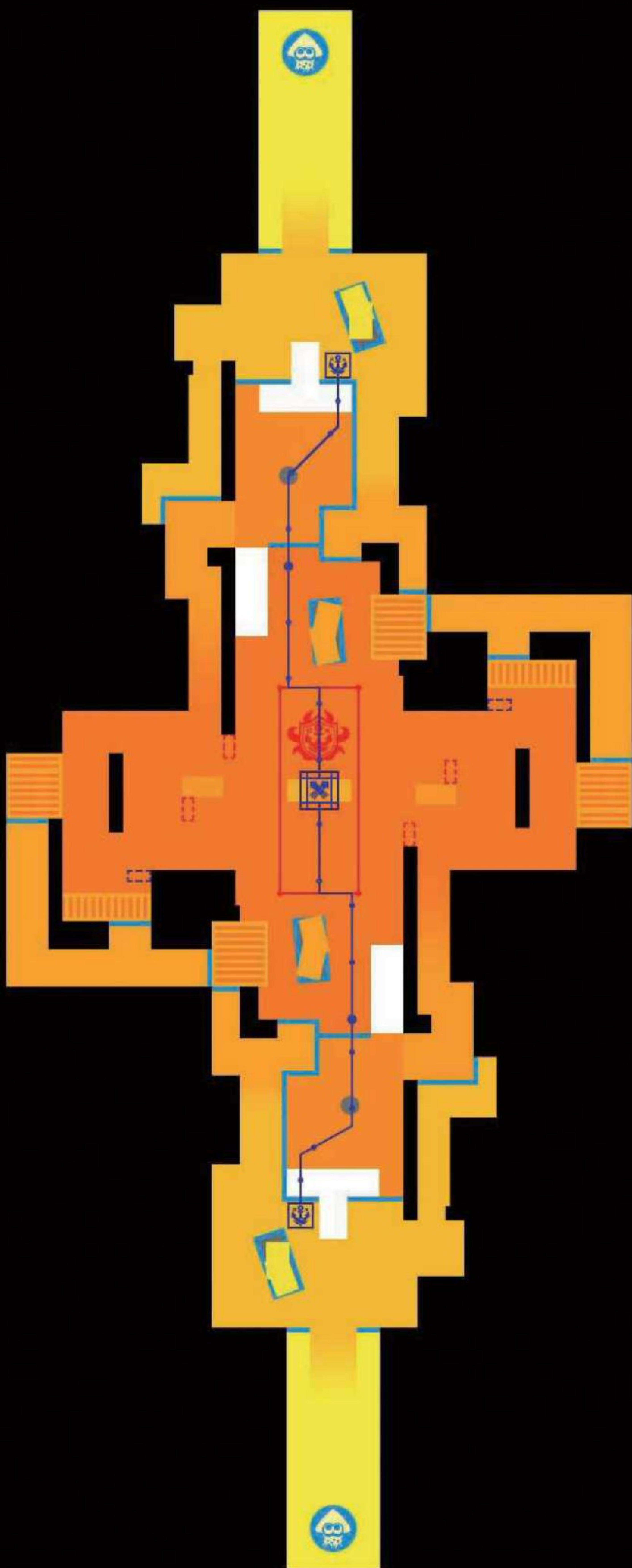


仓库

仓库规模中等，虽然看起来是长条但实际上不太适合狙击手，因为高位的狙击点都是朝着纵向，箱子的阻挡却让人难以瞄准。喷枪、滚筒充当主力，在两侧偷袭，蓄力枪在纵向防守辅助是比较适合的定位，而这张图死角很多，爆破枪可以用来构成很大的威胁。中央的激战区范围很广，适合喷枪灵活躲避，然而偷袭进攻的路线集中在侧边的暗道，大家都会去尝试冲击，所以实际上两侧的空间会更加激烈。不妨选择吸盘炸弹、洒水器之类的副武器以及扩音器，对付死角的埋伏或者是炸头顶上的铁丝网都很有用。

真格区域：区域设置在地图中央，但被箱子隔成了两半。如何从侧面成功偷袭并守住敌人的来路就是胜利的关键。从自家反击的路线有五处之多，但前提是有狙击手在门口的箱子上或者有队友从右路成功守住面前的低地，从而开出侧路反击。真格区域下，中央区还会增加 4 处台阶，用来掩护和攀爬上去进行游击。

真格高台：高台线路非常直接，推到对面门口的时候可能会因为处于低位而感到吃力，但是要注意到右路铁网下新增了一个台阶，从而更加容易从此处偷袭对面门口。由于这里一般会比较隐蔽，不会一开始就有人通过，所以在队友控制住高台时，或者有信号塔的话不妨优先抢占下来。

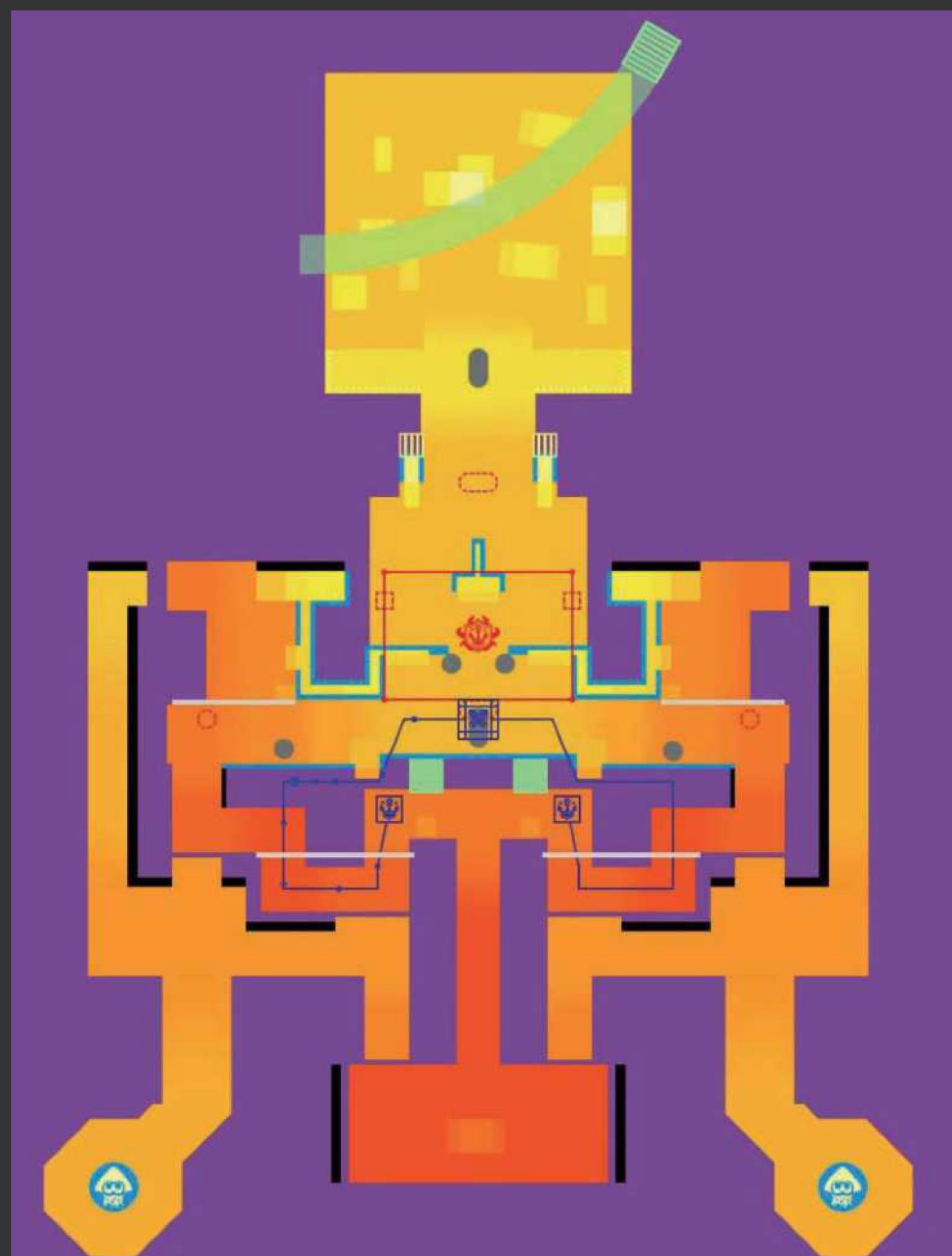


油田

油田算是前期比较特别的大规模地图，起点在左右下角，无法像其他地图那样堵门口，所以也只能用超级跳跃回家。如果选了偏向辅助的套装，那么就可以负责把起点附近线路涂满。进攻的线路同样是三条，上路前往大型方块，这里适合抢占高台和隐蔽，有洒水器的话可以丢到来回移动的空中铁架上保持面积优势，但该区不宜超过两人；中路进入中型方块和环形通路，同时也是真格区域的激战区，敌人进攻过来时对方有立面可以爬墙、有升降梯可以放炸弹以及视野优势，因此防守时很容易三面受敌；下路区域最近，因此这片小型方块很容易被来回抢夺，先手的反而可能会被高处压制，但真格区域比赛中这一块没有太大意义。

这张地图对于各种武器来说都有可以施展能力的空间。喷枪可以利用移动优势游走，保证水管和台阶处于可攀爬的状态。蓄力枪铺路加快反攻，爬到中部狭窄的墙面和平台上狙击，保证大型方块不被夺走。滚筒占据环形通道，自上往下的高低差也使得泼墨攻击更加有效。

真格区域：区域分隔成两部分，攻防两方面容易进入拉锯战。往往需要以特殊武器或者从升降梯甚至是敌人来路突破。新增的多个掩体，尤其是上方区域，让防守方可以通



特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

过扩大上方优势来掩护激战区内的队友。

真格高台：超短的线路导致这张地图很容易就会一边倒，在真格高台规则下没有必要绕路走，因此变得比较单调。从家门口直接跳下去基本就在激战，而且也是防守的主要方法。中距离和强力的副武器/特殊武器就足以压制直至胜利。狙击手在这里基本只有门口的高位优势，却视野不足，如果错过了短暂的机会就很难发挥作用。



埠头

埠头的地图为网状构造，形成了很多捉迷藏一样的死角，有必要经常埋伏和观察地图的变动。但除了中间可以喷涂的两个移动推车，这张图就没有什么特别之处了。蓄力枪和长距离的喷枪、爆破枪，副武器的追踪炸弹都有较大优势。进攻方只能从中路地面突进，同时面对两侧的高处埋伏。因此蓄力枪可以利用推车跳上集装箱的高位清理两侧。

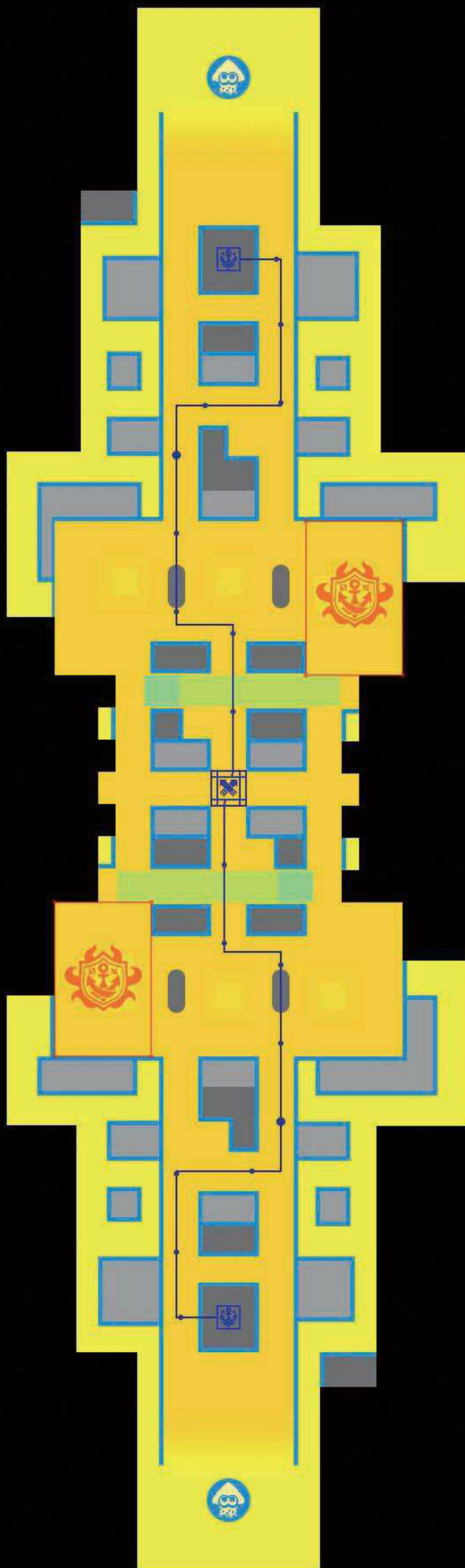
真格区域：移动铲车消失，需要占领两处空地，没守住的话就很可能会立刻被堵门口。不妨各留一个近战去埋伏防守，其他两人到中央截断通路并适时推进，在这张地图选用各种炸弹、信号塔和感应器，显然也会让全队受益。

真格高台：注意到后段路线的拐弯，有必要适时在两侧开路提前防守。而进攻时则是可以暂时跳到箱子上面拉开距离迎击，用炸弹等手段逼退对方再重新占据高台。



农园

大规模的进阶地图，空中的铁网通道和斜坡作为三个隔离开来的区域仅有的几个连接处，共同造成了狭小的视野，要求玩家在遇敌之后迅速做出判断。起点区域背后有较大的可涂面积，武器喷涂效率高的成员记得涂满。常规比赛下，开局之后有四条路可以选择，其中两条通往铁网，另外两条经过地面进入中央区：右下侧一条可以经过斜坡直接偷袭对面，左上侧的一条则是拦截对方的这种偷袭。由于在铁网只能步行，没有行走加速的技能的话最好还是走地面，依靠行动力优势从底下伏击铁网上的对手。围绕中央圆柱的争夺非常激烈，不妨以陷阱和洒水器牵制爬上来的对手，维持优势。这张地图由于无论哪个位置都容易腹背受敌且视野较窄，长距离狙击手会比较难发挥，但可



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

以选择蓄力较快的类型。

真格区域：铁网通道上追加了多处可以喷涂的方块，用来维持战力，使得铁网的用处大大增加。更重要的是家门口增加的一个长方块，不仅是通向中央区域的最短路径，而且还是长距离蓄力枪的狙击点。

真格高台：线路从中央圆柱绕到对面家门口附近，来回推的话算是距离相当长的一张地图。由于反击的突破口至少也有四个，从起点新增的方块尽快到达中央位置，抢下高台后就要注意看小地图对方的推进路线，做好迎击的准备。



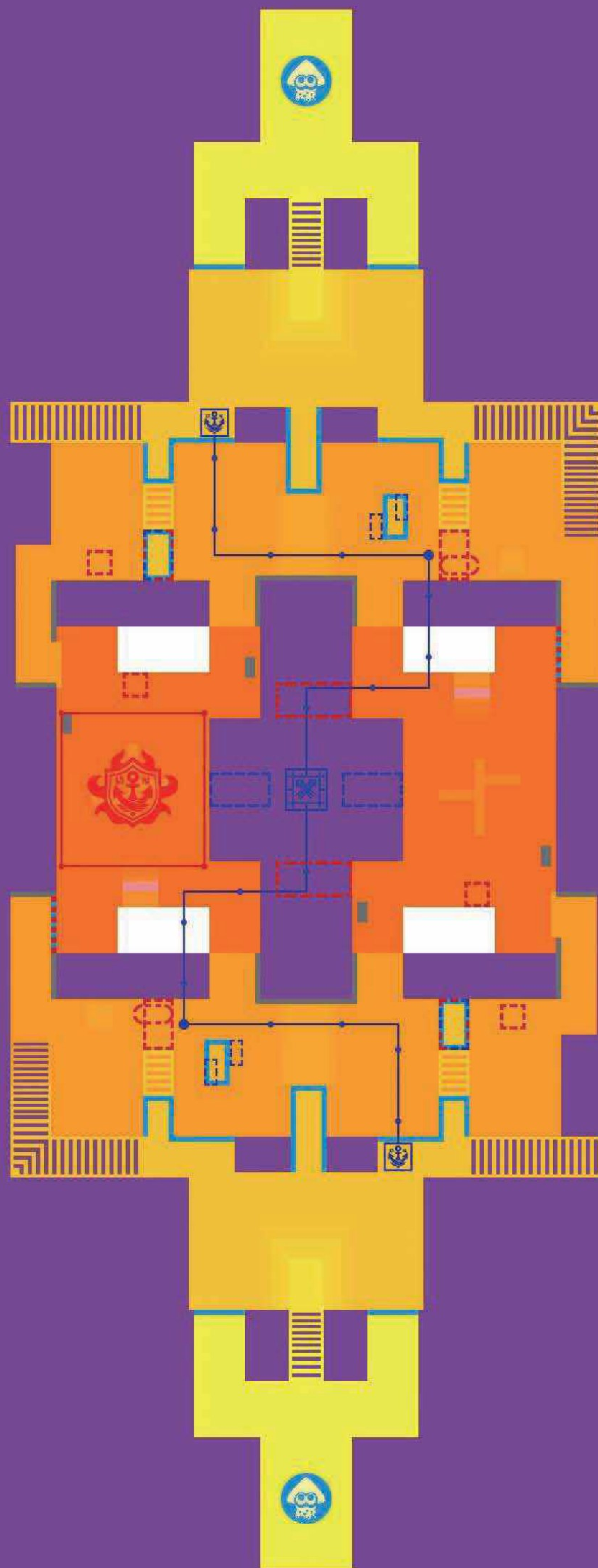
炭矿

易攻难守的一张地图，有四个高低差较大的层次，要进攻到对面门口只能爬墙，然后从铁网斜坡路走上去。因此防守反攻时也可以留意这几个地方。刚接触时一定要记住铁网和几处有黄线的位置，小心别开局就跳到水里去了。另外在地图边缘使用特殊武器也容易被后坐力推下水。常规比赛下地图中央没有连接处，进入低地的激战区就要有意识地利用好中间的矮墙进行走位，同时要避免在白色区域逗留作战。作为狙击手在这里可能会比较被动，但在防守方面作用较大，需要留意两边的中部是否被侵占，走位及时拦截。由于进攻必须爬墙到高处，投掷类炸弹武器会非常有用。而从墙上突然跳下来的刷子在这里也会有很不错的突破效果，尤其需要防范。

真格区域：在中央区两块里面随机选出一个区域，开局时注意看清应该从哪边进攻。另一边则是增加了两块长条形的斜坡连接中央两边，狙击手可以在这里进行突破。

真格高台：高台起点在地图中间，根据线路集中在中路的特点，两侧很大一部分都可以直接无视。增加的台阶能够在防守的时候直接跳上去居高临下。因为从复活到反攻的线路上对距离要求较高，不妨选择射程远一些的武器使用。





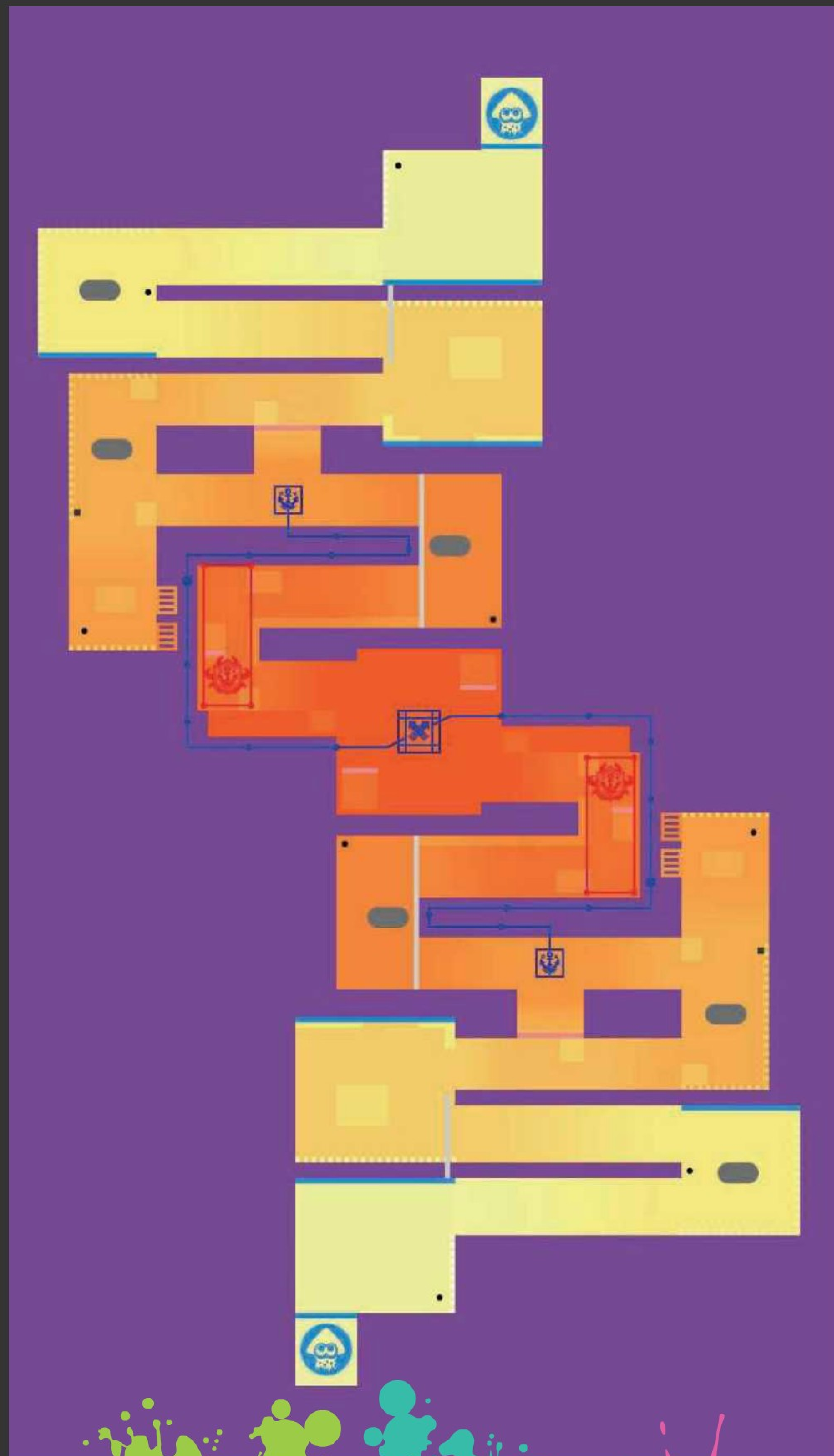
停车场

高低差最大的一张地图，进攻时可以从斜坡隔空跳到墙面爬上高处，因此对射程有一定的要求。长坡道的面积和高度差、远距离对狙击手都比较有利，因此这张图经常会出现 3K 蓄力枪。由于进攻路线自低到高，对我方不利，所以能够突破狙击手，保住中央低地并适当推进到掩体的位置守住就已经算是非常顺利了。坡道上走位躲避都不容易，中长距离武器和追踪炸弹可以发挥不小的作用。如果是刷子的话可以专门在斜坡铺路，然后在中央区附近埋伏拦截。

真格区域：区域有两个，而且距离较大，对中央区的占领和防守是第一步。来到对方区域之后，因为真格区域非常狭小，而且有方块

遮挡，难以走位继续防守，所以至少还要继续扩大喷涂面积，包括右方掩体和墙壁两个铁网上方的掩体。

真格高台：线路正好在坡道之间迂回，没有队友在斜坡援助的话会很难推进。铁网的位置正好在线路的中间，在防守的时候很有必要在右侧提前铺路。





追加武器

在游戏首发之后陆续解锁了一些新武器，其中有只是更换了副武器/特殊武器的，也有全新的主武器。这里着重介绍后者。

尖马克枪

入手条件：等级 7

原型是马克笔。射程和威力都接近新叶枪和模型喷枪，但是在准度方面要高一些，墨水溅射范围较小，攻击集中，只有很好地掌握瞄准技巧才能发挥其最大作用，也就是说本身的命中性能更强。另外也要利用副武器和特殊武器牵制远处及高处的对手。

L3喷管枪

入手条件：等级 9

原型是把胶质水管卷起来的园艺装置。非常特别的一把喷枪，长按扳机不会自动连射，但每按一次会连射 3 发墨水。攻击力方面不算太低，但至少也要 4 发命中才能解决一人，也就是按两次扳机，因此需要自行把握每次连射的节奏。这把枪的优点在于高精度和比多数喷枪都要远的射程，以及发射时移动无需减速；其缺点自然就是按键的间隔会使攻击被迫中断。因此对于敌方连射速度占优势的情况，使用者应该判断好对方的射程适当选择后撤，利用远距离和命中率的优点来反制。习惯了使用方法之后，配合毒药瓶的减速作用可以精确而快速地打击对手。



粗马克枪

入手条件：等级 12

作为马克枪的变种，溅射范围变大，有着较高的攻击力和连射能力，但是射程极短，只适合近身作战。在喷枪里面排名最低的射程迫使这把枪必须避开正面对射，相应地，在进攻路线上也应该尽可能选择绕路偷袭，以及寻找死角出其不意地攻击侧面。基本套装中缺乏弥补中距离的攻击手段，因此更多时候会扮演辅助角色，不妨对较低的墙壁进行喷涂协助队友的进攻。



新星爆破枪

入手条件：等级 11

以超短射程换来了比热风枪更大的爆破范围和稍高的连射速度，其射程甚至只能跟笔刷相提并论。由于射程比多数武器都要短，使用这把枪的时候要避免正面迎敌，从背后或者趁对方不注意的时候靠近，利用高攻击力甚至能够一枪解决对手。对于高位的敌人，需要适当使用跳跃拉近距离。



碳素滚筒

入手条件：等级 10

在素材中加入了碳素制成的轻量化滚筒，在涂抹性能上比基础款的滚筒更快速，而且也有着更快的甩墨速度。相应地射程却较短，其攻击力比基本的滚筒要差，甚至需要撞两下才能碾爆对手。甩墨攻击也要在很近的距离才能一击必杀。可以说是失去了滚筒正面攻击时横行霸道的威风。



但是只要在使用的时候注意隐藏自己的踪迹，同样可以快速解决对手。因此能力方面可以选择攻击力提升、乌贼忍者、乌贼冲刺速度提升等，以增强防守能力。

进阶心得

应对技巧

针对不同的比赛模式、规则和地图，选择合适的武器，调整服装能力是进入游戏前要做好的基本准备。玩家还要充分理解掌握主武器、副武器和特殊武器的性能，明确自己的进攻路线、遇敌后的行动和防守时的职责。在这些基本要求之上，除了操作技术之外，还要有良好的团队意识。什么时候应该随着队友推进防线，什么时候应该隐藏起来，对手容易在什么地方突破，都需要大量的比赛场次来积累经验。但也有一些比较通用的应对技巧，掌握之后可以减少失误增加胜算。

1. 开局时根据各自的武器和站位，迅速决定自己最初的行动。是冲到前线，还是为防守要道而开路？接着要避免跟随队友和对着队友身后开枪，自己的墨水打在队友身上只会浪费时间，而且前面已经涂过也没有必要再涂，还不如涂他们的脚底或者墙壁。要是一起冲到前线，还很可能会被对方的特殊武器一口气团灭，所以初期每个人都应该选择另外开路。看到蓄力枪队友，也应该主动避免从他们面前走过，妨碍其狙击。

2. 跳跃技巧：跳跃时喷枪的溅射范围会加大，变得难以命中，但是爆破枪可以通过跳跃来干扰对手的瞄准，却不降低自身的攻击效果；下落时变身乌贼形态，会比人形态的降落速度更快；追踪炸弹可以通过跳跃来直接躲避。

3. 超级跳跃：要避免直接选择最前线的队友，在没有隐形跳跃的情况下，这会同时暴露队友和自己的位置。但是在超级跳跃接近落地的时候就可以开始射击，为自己铺路。

4. 快速转向：除了视角复位之外，按住 Y 键可以在不瞄准和不射击的情况下平移。更高级的技巧，则是在连续射击的同时，向别的方向推左摇杆，然后按下 Y 键实现最大 180 度的快速转向。这在使用射程较远的武器逃跑时就可以达到回马枪的效果。

5. 遇敌对策：在射程接近的情况下，除了副武器的优势以外，走位和续航能力也非常重要。在潜伏时的前面 1 秒之内，墨水的补充速度会加快，而短暂的射击和潜伏所形成的循环就可以保证自己的弹药量充足。在 1 对 1 时如果射程没有绝对优势，就要寻找能够从对方侧面或者背面靠近的空间。在走位的时候，要多利用跳跃——小范围喷涂——跳跃的移动技巧，或者是在发现敌人之后提前断其退路。此外，还要注意对手的头顶是否在发光，如果主副武器占优势，就应该偷袭，如果不占优势，就应该撤退，避免其发动特殊武器形成逆转。

6. 危机关头：很多时候在前线遇敌都会碰到刚好蓄满了特殊武器槽，却恰恰被打死的悲剧。因此遇到危险状况，感觉要被围死时，可以扫一眼特殊武器槽，做好释放副武器复仇或者是使用特殊武器的准备。尤其是超级感应器、大王乌贼和防护罩，在最后关头可以说是不用白不用，而且还可以瞬间补充墨水。

7. 最后一分钟：在常规比赛中，只要前面没有被损得太被动，那么最后一分钟乃至 30 秒的时间内往往才是决定胜负的关键。这个关键时刻尤其要眼观八方，重点看守各个突破口，至少把防线保持在中场，同时也要留意自己队伍的战力以免团灭。

8. 突破口就在墙上：许多地图都会有可以喷涂的墙壁，但不少人却忽视了墙壁的作用，所以防线容易在地图中央来回移动，使局势僵持很久，或者是被推到家门口就完全没有了反击的能力。喷涂墙壁往往会有意想不到的效果，除了可以到达高位之外，还能在不发射墨水、不暴露自身位置的情况下避开对方的墨水阵地，绕到侧背面制造奇袭，从而突破对方的防线。而由于多数人都会优先喷涂地面而不是墙壁，所以采取这种办法还可以在墙壁上比较安全地停留，观察周围的动静。

技能搭配

总体上部位专属的技能按照头饰、衣服、鞋子的顺序依次更强。其中头饰的技能由于存在生效条件的限制，非特定情况下就相当于浪费了一个宝贵的技能位，因此头饰大可选择通用的技能。

1. 攻击力 / 防御力提升：技能相同的情况下，除了 3 个小技能效果略少于 1 个大技能、技能重复时出现效果递减之外，个别武器还会有能力提升上限。简单来说就是需要两枪解决的对手，不会因为增加了攻击力而变成一枪致命，但在与队友合作或者是对方有防御力提升技能的时候，效果就会凸显。因此我们不必追求过多重复的技能同时装备。

2. 初始雷达 + 跳跃时间缩短 + 龙卷风：在积攒完特殊武器槽后快速返回起点，看准敌人的位置施放龙卷风。

3. 特殊武器时间延长：注意有几种特殊武器是延迟发动前的等待时间，而不是发动后的持续时间。它们分别是扩音器镭射和龙卷风。在等待时间结束后，它们会默认在玩家当前位置施放。

4. 炸弹投掷距离提升：对于洒水器、追踪炸弹和溅射护盾无效。在真格比赛中，因为对方人员集中，增强毒液球和位置感应器的投掷距离意义也会更大。

5. 标记抵御 / 乌贼忍者 + 游击手：对于在墙壁上移动时的波纹没有隐形效果，而且其减速效果不能以乌贼冲刺速度提升的技能来完全弥补。

6. 回归 + 隐形跳跃 + 跳跃时间缩短：回归技能可以在复活的 20 秒内提升主副武器的墨水效率、墨水的回复量、人形和乌贼的移动速度，提升效果约相当于 1 个大技能。在隐形跳跃的加持下可以提高防守前线、实现逆转的可能性。

7. 怨恨 + 狙击手：使用蓄力枪的狙击手通常会在后方援护队友，相对而言不太需要恢复性的技能。但能够偷袭到狙击手的话也就意味着防线有可能出现漏洞。因此怨恨可以让狙击手用来提醒其他队友及早回防。

8. 开局冲刺 + 信号塔：蓄力枪开局的铺路可以让拥有信号塔并搭配了开局冲刺的队友尽早抢占关键路口。当然了，拥有信号塔的蓄力枪狙击手本身也可以利用开局冲刺。

9. 跳跃时间缩短 + 信号塔 + 蓄力枪：减少到达狙击点的移动时间，必要时也可以快速撤退，阻击入侵。



文 宇宙人　美编 NINA

“《海王星》系列”首次登陆次世代平台的作品，本作无论整体表现还是流程长度都满足了系列粉丝们的要求，内容也充满了幽默和各种恶搞。而且系列让人诟病的帧数问题在本作都完美解决了（都换到次世代平台了还解决不掉么）。不过要说不足的话，大概就是难度一如既往地偏低吧，就算是一周目，完全不练级通关也是没问题的，后期的奖杯设置也有些乏味。另外，如果你自认是一只立派的“萌豚”，本作的 DLC 也千万别错过哦。

新次元游戏 海王星Ⅴ Ⅱ		Compile Heart	动作
PS4	新次元ゲイム ネプテューヌⅤ Ⅱ		日版
	2015年4月23日	本地1人	对应年龄：15岁以上
	售价为：7538日元		

新次元ゲイム ネプテューヌ VII
ビクトリィーツー

系统介绍

主要菜单

项目	作用
アイテム	查看、使用道具
スキル	スキル：查看、使用角色的固有技能
	C・スキル：查看跟特定角色的合体技
	F・スキル：查看阵型技能
コンボ	设置角色的普通攻击连段
装备	更换装备
パ–ティ–	カップリング：设定前后卫搭配
	リリィラング：查看不同角色之间的好感度
	フォ–メ–ション：阵型，更改战斗开始时4名前卫角色的站位
ステ–タス	查看角色能力参数和固有技能
クエスト	查看领取了的依赖任务
见闻者	派遣见闻者
ライブラリ–	プレイデ–タ：查看玩家游戏过程的各种记录
	チャレンジ：查看角色挑战成绩
	エネミ–情报：查看至今遇到过的敌人数据
	设施情报：查看地图上各个地点、迷宫的情报
	キャラクタ–情报：查看主要角色的情报
	ネプペディア：查看游戏的相关术语解释
	ヘルプ：查看提示帮助
システム	セ–ブ：存档（迷宫中不能使用）
	ロ–ド：读档
	コンフィグ：系统设置
	タイトル：返回标题画面

地图 & 城镇

本作的大地图跟以往进行了修改，大地图各个城镇或者迷宫之间有线连接起来，而且线上面有多个节点，玩家来往于不同地标之间再也不是直接传送，而是要沿着这些路线走过去，而且经过路上的节点时有一定几率会遇敌，所以打完BOSS回去大本营之前不要大意。不过大地图上遇到的敌人大多数都是很弱的杂兵，几乎不用担心死在它们手上。玩家经过大本营的时候，队伍会自动回复HP和MP。地图上出现新地标的时候，这些地标可能不会马上跟现有地方连接，此时要用道路修建系统（**ル–トビルド**），支付一定金额才能连接起来。也有一部分节点不能马上修建道路，要等开启了其他地标之后才能连接。在不同地点之间移动的时候，玩家也可以直接按十字键↑/↓来选择地点，这样后期走远路的时候可以省事很多。



道具开发

游戏中的武器、装备和消耗品道具除了可以在商店购买或者在迷宫里捡回来之外，还能通过道具开发获得。根据历代的惯例，游戏中除了花钱买的DLC武器之外，最强的武器大多都是通过道具开发获得的。道具开发之前玩家要先找到对应的“企划书”，企划书可以在商店购买，或者在迷宫的宝箱等途径获得，获得了企划书之后，按照上面的提示搜集必要的素材，就能将道具开发出来了。

已经成功开发过一次的道具，以后可以直接花钱在商店里购买，所以道具开发另一层意义在于增加商店里货物的品种，让我们后期可以买到实用的消耗品道具。



见闻者

从前作加入并沿用下来的系统，到了《超次元游戏G 黄金先导者》的剧本之后才开启的系统。玩家在城镇里面触发特殊剧情之后可以让一些NPC作为见闻者加入队伍。见闻者的作用是派遣他们到各个迷宫里面进行探索。开始探索之后就会出现一个倒计时，时间结束之后见闻者就会回来并带回探索的成果。除了会带回实质的奖励之外，还有会在迷宫里引发一些见闻效果，比如获得经验值提升、得到金钱减少等等，还有一定几率获得迷宫里的隐藏宝箱情报。

每个迷宫里面都有一定数量的隐藏宝箱，委派见闻者去探索发现了条件之后，要在迷宫里面达成了相应的条件才能取得。

游戏光盘制作

同样是从《V》开始沿用下来的系统，这个系统大家可以理解成在一件空白的装备上自由镶嵌带各种技能芯片的系统。

这个系统需要两种道具，分别是“光盘载体”（**ディスク**）和“理念芯片”（**アイディアチップ**），载体相当于空装备，上面有黄、蓝、紫三个槽各一个（部分载体也可能没有某种颜色），每个槽都有一个等级。而“理念芯片”则是技能，种类也是按照上述的颜色分成三种。玩家可以在载体的槽里面安装上对应颜色的理念芯片，但是这个理念芯片的等级必须等于或低于槽的等级，超过了则不能安装。安装完成之后就可以烧录成“游戏”，成为一件装备给角色们装上了。



另外，如果理念芯片按照特定的组合配搭,还会出现“神作”和“烂作”的判定，出现这两种判定的时候会触发一个额外的隐藏技能，“神作”是正面技能，而“烂作”则是一个正面和一个负面技能。

如果想更换技能，可以将载体上面的芯片全部洗掉，而本作比较人性化的一点就是，洗掉了的芯片能够回收，不会像以前那样直接废弃。所以大家可以更加自由地使用这个系统了。

依赖任务

在城镇的菜单里面，玩家可以去公会（**ギルト**）领取依赖任务，任务按照难度从E到S分成了6个等级。这些任务除了个别剧情之外需要之外，大部分都不是必须做的，但是完成这些任务可以获得金钱或者其他道具的奖励，同时这些任务也是提升女神们所在国家信仰值最直接的方法。每个依赖任务完成之后的提升的信仰值会在任务列表下方显示出来。另外，除了在公会里接的任务之外，有时候还会收到一些**イストワ－ル**委托的临时任务。



接了任务之后，任务里要求讨伐的对象如果出现在某个迷宫，该迷宫在地图上就会显示一把剑的图标表示出来，这点算是本作的便利功能之一。

信仰值

女神以及女神候补生们力量的主要源泉，队伍里面信仰值最高的女神，在菜单里的头像会有个“TOP”的符号表示出来，此时她的各项能力参数会获得一定程度的提升。在游戏中，完成依赖任务、投资开发广报项目都能提升该国家的信仰值，反之在战斗中受到伤害、或者陷入战斗不能状态就会扣减。其中战斗不能扣减最多，一次20%，因此要尽量避免。使用女神化也会扣减信仰，但是就算信仰扣到一点都不剩了，还是能发动女神化。

游戏中如果需要通过信仰来调整女神们的战斗力，或者需要刷信仰完成剧情的时候就要注意上述的情况。

投资

本作新增的系统，同样是到《超次元》剧本开放，外加可以消费金钱给自己的国家进行投资，可投资项目有三种，分别是商业、工业、广报。每个项目的投资槽有10格，投资满10格之后才会升1级，而且每个国家的投资项目都是独立的，可投资的国家有**プラネテュ－ヌ、ラステイション、ルウィ－、リ－ンボックス、うずめの**假据点、心の废墟这6个地方。在任何一个国家投资都不会影响到另外一个。



商业

投资商业的作用主要是增加商店货物的种类，不过增加的商品绝大部分都是服装，后面甚至有一些就算升级了也不增加商品的情况，因此如果资金不足而且不是为了解锁奖杯的话，不必急着去投资这个项目。当然也有例外的，比如**ラステイション**的Lv7~8，**リ－ンボックス**的Lv5~6，还有假据点的Lv3，这些地方投资了之后会增加素材，因此可以重点先升这些城市的商业。

工业

根据工业投资提升的等级，玩家可以获得相应的企划书。这些企划书大多数是该国家相关角色专用的武器或者服装，而且必须在该国家才能出相应的道具。零次元的假据点开发的是**うずめ**和NEP姐的相关武器服装，心之废墟则是**ゴ－ルドサアド**等人的。

广报

投资广报可以提升国家的信仰值，还能触发各种各样的剧情，获得特殊的见闻者、变身装备等等。另外还会触发电视购物和电视问答环节，这些环节会问你买不买东西或者答对了问题奖励道具，错过了就没有了。如果在超次元篇将广报升到Lv5的话，能获得当时来说非常犯规的武器。资金有多的话不妨往这方面多投资。

全电视问答节目问题答案

每个国家的广报提升到LV6的时候会出现电视问答节目，每次节目会问3个问题，问题都是4选1的选择题，每答对1题可以获得对应的奖励，答错了不会有直接的惩罚，但是因为有个奖杯要求玩家将全部6个国家的所有问题都答对，所以实际上答错1题就错过这个奖杯了。此外，6个国家的问题都答对之后能获得额外的100万奖励，所以你懂的……



国家	题号	问题	正确答案	奖品
プラネテュ－ヌ	1	小さい方のネプテュ－ヌが最近使っている二つ名は何でしょう	主人公オブ主人公	マジ天使の羽×3
	2	小さい方のネプテュ－ヌの靴纽の色はなんでしょう	水色	女神チップス×16
	3	パ－プルハ－トの肋腹のあたりにデザインされている装饰のモチ－フはなんでしょう?	十字	ゲイムギョウ界エッグチョコ×16
ラステイション	1	ノワ－ルが女神化した时の瞳の色は何色でしょう?	青绿	イジェクトボタン×30
	2	女神化すると胸のサイスが小さくなるのは谁でしょう?	ユニ	P・SPチャ－ジ2×3
	3	ノワ－ルのガ－タ－ベルトの色は何色でしょう?	青	ヒ－ルボトル×5
ルウィ－	1	ブランのスカ－トの裾の色は何色でしょう?	茶色	大魔王の腕轮
	2	ブランがリボンヲつけているのは、どこでしょう?	右足首	ゲイムギョウ界エッグチョコ×16
	3	左利きなのは谁でしょう?	ラム	ヒ－ルライト×1
リ－ンボックス	1	次のうち一番胸の大きなキャラクタ－は谁でしょう?	ベ－ル	女神チップス×16
	2	ヌマンのビキニパンツの色はなんでしょう?	黑	トラペドヘゾロン×1
	3	ベ－ルの后で发を结っているリボンの缘の色はなんでしょう?	黄	ネプビタンEXII×1
うずめの假据点	1	オレンジハ－トの胸のしたについている三角形のパ－ツの色はなんでしょう?	グレ－	思春期の包带×1
	2	うずめの靴下で黑とオレンジの缟々が见えている方はどっちでしょう	左足	时空の腕轮×1
	3	うずめのネクタイやメガホンに描かれた涡マ－クは、どっち巻でしょう?	左巻き	いわくつきの腕轮×1
心の废墟	1	大きい方のネプテュ－ヌが持っているノ－トの名前はなんでしょう?	ねぷの－と	女神チップス×32
	2	大きい方のネプテュ－ヌが铳のホルスタ－をつけているのはどこでしょう?	左太もも	女神の腕轮×1
	3	大きい方のネプテュ－ヌの靴纽の色はなんでしょう?	靴纽なんてついてない	[企划书]ネプビタンEXII

迷宫探索

按键	作用
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	调整视角
△	打开菜单
□	检索隐藏道具
○	调查，确认，攻击
×	跳跃
R3	快速调整视角
START	查看地图
方向键↑	拉近视角
方向键↓	拉远视角

遇敌方式

游戏中采用可见式的遇敌方式，在迷宫内跟敌人接触之后就会切换画面进入战斗。战斗有先制和被先制的区分，迷宫中按下○键可以让角色攻击，如果直接打中敌人就可以以先制的状态进入战斗。但是地图中的攻击是有硬直的，如果在出招或者收招硬直中被敌人碰到，就会反过来遭到先制，被敌人从背后触碰到同样也会遭到对方先制。本作中如果遭到敌人先制的话，通常会陷入非常不利的状态，而且迷宫中的敌人普遍都比玩家走得快，所以如果实在没办法躲开敌人的话，建议尽量绕远一点或者直接开战。

队长设定

在迷宫探索的时候玩家可以将队伍里任意喜欢的角色设置成队长，这样在迷宫走动的角色贴图就会变成该角色了，虽然表面上只是换个贴图的区别，但是因为角色挑战系统里面有些项目要求设置成队长的时候才能达成，所以喜欢的角色还是果断将她设定成队长吧。

另外说点个人感觉，大家仅当参考一下，游戏中似乎有一部分敌人和BOSS的行动模式是优先追着队长角色打的，有时也不一定是队长，这一点在前作《V》里面更加明显，本作似乎也存在，大家不妨留意一下，如果遇到BOSS打不过去而又恰好是这种情况，可以有针对性地将高防御力的角色设置成队长，并且积极地防御，然后让其他角色远离她从BOSS的背后输出。

战斗系统

基本操作

按键	作用
△	打开指令菜单
□	防御
○	发动攻击/确定
×	取消
摇杆	控制角色移动
方向键←/→	更改技能指定对象
方向键↑	拉近视角
方向键↓	拉远视角
L1	当前角色逆时针旋转
R1	当前角色顺时针旋转
R2	跳过动作演出/逃跑（非BOSS战走到战场边缘）
右摇杆	调整视角

连段



本作的连段系统在以往的基础上进行了修改，其中最大的变化就是由于Break系统的取消，使得Break攻击也跟着一起取消掉。角色的普通攻击动作有三种，△键是高速攻击，连段数高，伤害较低的招式。□键是重攻击，伤害高，连段数较少。○键是基础攻击，攻击力和连段数介乎两者之间，不再具有削减Break值的功能。

战斗的时候，轮到角色的回合时该角色前方有一个攻击范围，玩家通过移动和调整朝向让敌人进入攻击范围内就能对其攻击，如果有复数敌人进入范围也可以同时对它们进攻。所有角色普通攻击的第一下招式是不可以更改的（具体动作取决于武器），而第二段之后的招式，玩家可以在主菜单“**コンボ**”栏里进行设定。连段设定从以往的4段（算上起手）增加到最高5段，但是实际上要取决于武器，根据装备的武器不同，各个连段可以设置的段数会有差异。

而且已经设置过的招式其他位置不能重复设置。

连段特性

连段特性是本作中新增的系统，所有招式里面有一部分具有连段特性，这个特性通常是一项要求，比如使出这招之前所有的动作全是高速攻击，使出这招之前没用重攻击等。在实战的时候，如果玩家按的连段符合这个条件，就必定能命中敌人，并且更容易发生会心。

战斗画面的指令菜单上方有一个连段槽，这个连段槽记录了玩家每一下用了什么攻击，同时，下方的招式表里面，如果有符合连段特性的招式，前方的按键会有黄圈高亮起来。上方连段槽里面的星号表示那一招成功达成了连段特性。因为连段特性的加入以及招式不能重复设置这些变化，使得连段设置的系统更加讲究特性发挥和配合。



SP技能

除了普通攻击之外，SP技能和合体技依然保留了下来，SP技能是每个角色所独有的招式，需要消耗SP才能发动，SP技能有攻击、回复、支援等效果，威力和消耗也各不相同，一般来说会比普通攻击输出高一些。而且部分SP技能还会带有属性或者异常状态。不过SP正常情况下是不会自然回复的，所以使用的时候也要谨慎。除此之外，不同的SP技能使用完之后，角色进入下一次行动的等待时间也是不同的，具体可以查看技能的**ウエイト**项目。所以并不是用威力高消耗大的技能就能提升输出，行动顺序控制不好的话有时候会得不偿失。

前后卫配置&合体技

一个参战队伍实际上最多可以设置8名角色，其中4个人是直接在场上战斗的前锋，而每个前锋可对应设置一名后卫，两人组成一个小队。后卫不会直接登场战斗，但是每个角色都有后卫技能，这些后卫技能可以给前锋带来不同的帮助。此外，本作中后卫还可以给前锋增加基础能力，支援效果有 Offence 和 Defense 两种，设置 Offence 的话可以提升前锋的物理和魔法攻击力，而设置 Defence 的话可以则提升前锋的物理防御和魔法防御。此外，战斗中如果有需要换人的话，后卫可以代替前卫暂时登场。

合体技（**カップリングスキル**，或者简称 C 技能），将特定的两名角色设置成前后卫一组的时候才能使用的特殊技能。在编队的菜单里面**サポ－トクエスト**右边如果看到“C-Skill”的标志表示她们之间合体技。合体技能需要两名角色同时在女神化或者普通人状态下，并且要消耗 EXE 槽才能使用，但是威力比普通攻击和 SP 技能要高，可认为是角色们的必杀技之一。

阵型技

本作新增的系统，场上特定的2~4名角色一同使用的特殊技能，两名角色的时候必须左右或前后夹击敌人，而3~4名角色的时候，角色必须将敌人包围起来。此时角色之间会有一根线连接起来，这个状态下就能发动阵型技。阵型技同样要消耗 EXE 槽，并且要求参与的角色同时在女神化状态或者普通状态下。另外，如果任意一人在“无气力”异常状态下也无法发动。跟合体技一样，阵型技同样有特殊演出，而且伤害比普通技能要高很多，是比较重要的必杀技之一。

巨大战

本作新增的战斗系统，面对剧情中的大型 BOSS 的视乎，玩家们会进入一个特殊的空间“信仰连结空间”里面战斗，在这个空间里面，BOSS 会固定在场地的正中间，而我方角色所站的位置则是漂浮在它周围的岩石平台，走到岩石平台边沿的时候可以跳跃到其他平台上。

这个空间里面几乎是不能使用普通攻击的，只能用 SP 技能或者合体技、阵型技来战斗，也有一部分 SP 技能不能使用，不过相对地每个回合都能恢复一定量的 SP，所以战斗的时候要根据回复量来调整自己的消耗。



EXE槽

战斗画面右上方行动槽下方有一条 EXE 槽，EXE 槽会随着角色攻击或者受到伤害而增加，其中攻击的段数越多，增加速度就越快。EXE 槽有着非常重要的作用，发动女神化需要消耗 EXE 槽，使用阵型技或者合体技同样要消耗，所以面对强敌开场的时候一般是先用高速攻击打连段，提升 EXE，等角色都女神化了之后，在换重攻击来输出。

EXE 槽在战斗结束后不保留。

女神化



系列经典系统，游戏中代表了游戏硬件的角色（女神或女神候补生）能够消耗 EXE 槽进行女神化，女神化之后她们真正的实力才会解放出来，所有能力都会提升，可以说是面对强敌或者 BOSS 战的时候必须发动的。玩家可以通过更换**プロセッサ**装备让角色的女神化外观和能力发生变化。

如果中了“病毒”异常状态，或者战斗中死掉的话，女神化会强制解除。

游戏后期，4位主要的女神还会追加新的变身模式**ネクストフォ－ム**，在女神化状态下发动，需要再额外消耗一条 EXE 槽，发动之后能力不仅再进一步提升，还会追加一些只有在这个模式下才能使用的专用技能。而且还有专属的必杀技，必杀技威力超大，但是发动之后会强制还原到普通状态。**ネクストフォ－ム**不能跟普通女神化形态的其他角色发动连携。

好感度



不同角色之间存在好感度的设定，提升好感度的方法是将她们设置成前后卫一队并参加战斗。随着角色之间的好感度提升，她们之间的支援技能效果会增加，而且提升支援提升的能力参数也会变得更多。

部位破坏

部分敌人身上是存在可破坏部位的，这些部位可能在前、后、左、右的方向上，从对应的方向攻击，除了可以给敌人本体造成伤害之外还可以额外对部位造成伤害，此时画面出来的伤害值下方会有一个黄色的数字，这个就是对部位的伤害值，成功破坏敌人的部位之后，该方向将会成为它的弱点，而且有一部分攻击将不能使用。另外，成功部位破坏之后还可以得到额外的经验值，并且得到特殊的掉落素材，所以如果敌人有可破坏部位的话，尽量去拆掉它吧。



使用阵型技可以对敌人所有方位上的部位造成伤害，对部位破坏非常有效。

流程攻略

零次元ゲイム ネプテューヌZ

第一章

游戏开始，由于 NEP 子在路边捡回来了奇怪游戏机，导致 NEP 子和妹妹一起又再被传送到异世界。剧情之后从【名も知らぬ废墟】正式开始游戏，按照剧情提示点走会有简单的战斗和探索教学。废墟里面有几个宝箱暂时没办法开启。可以先不管。



经过两个剧情点之后，新角色天王**うずめ**会加入，并且马上进行一次练习战，敌人同样是大型的杂兵，用 SP 技能迅速击杀即可。战斗结束之后来到大地图，出现新据点【**うずめの**假据点】。



前往假据点，以及假据点里的商店和开发部触发剧情。之后离开据点，去名**も**知**らぬ**废墟前面的节点上触发一场战斗，战斗结束后三人学会了技能“**トライバ–スト**”。之后马上会进入第二场战斗，对小 BOSS“**マガスレイモン**”（HP 一共有 3 行），天王星**うずめ**会进入女神化状态，如果想用刚刚学会的“**トライバ–スト**”得解除掉女神化的状态才行，不过没什么必要，**マガスレイモン**也很容易对付，全体成员直接用 SP 技能轰炸，两轮行动左右就能结束战斗。



战斗结束之后回去假据点触发剧情，跟所有人对话之后本章结束。

第二章



离开假据点，前往地图中央的普通点触发剧情，之后前往名**も**知**らぬ**废墟，探索这个废墟，在地图的剧情点触发剧情之后自动回到大地图，往假据点方向走，中间有一个节点会触发剧情，出现新的地点【**コ–ラル駅・エリア 1**】，进入之前如果有闲钱的话建议去准备一些 SP 药。攻略的基本路线是先从区域 1 去区域 3，区域 3 在铁路轨道那里有个剧情点，而在月台上面可以拿到**ネプギア**的武器，之后直走进入区域 2（区域 3 有另一条楼梯可以到区域 2，但是那边的路被挡住了），区域 2 左边的楼梯通往区域 4 的小房间，里面有个宝箱，区域 2 右边的楼梯才是通往区域 4 的正确区间，之后这边会找到另一个跳楼梯通往区域 2，这边会有个剧情点和存档点，在存档点后面的触发剧情就会进入 BOSS 战二连战。





BOSS：ユンゲルトス+ギガスレイモン

二连战，第一场比较轻松，**ユンゲルトス**一开始会被一个力场包覆着，普通攻击没办法有效造成伤害，先不要浪费 SP，用普通的高速攻击积蓄 EXE 槽，等 EXE 槽蓄满 1 格了之后按照提示发动**トライバ–スト**，可以一口气重创它并解除它的防御力场，之后在节约 SP 的前提下集中火力打倒它。

第二场是**ギガスレイモン**，这个 BOSS 有 3 行 HP，能力比之前的稍微强一些，虽说不用刻意练级也可以打赢，但是消耗会稍微高一些，SP 药在必要的时候也要用的。开场的时候天王星**うずめ**会自动进入女神化的状态，而 BOSS 有追着其中一个人打的倾向（多半是**うずめ**），角色要分散站位以免被它一招打伤多个人。主要的作战思路是**うずめ**和 NEP 子负责进攻，**ネプギア**负责用技能回复。有需要可以让 NEP 给妹妹回复 SP。EXE 槽蓄满了并且 SP 都用完之后可以让**うずめ**解除女神化，然后三人发动**トライバ–スト**给予大伤害。战斗结束之后回去据点，剧情后本章结束。



章节开始之后，在假据点跟主要角色对话，剧情都触发完了之后出现新地点【**ジングウサクラ**公园】，这个地标的敌人比之前的会稍微强一个档次，建议在当地练一下级，回复药也要准备一些，因为待会首次进行巨大 BOSS 战，角色都要分散站位，没有回复技能的 NEP 只能靠药来进行回复。



到达公园的最深部之后会遇到老敌人**マジェコンヌ**，剧情后 NEP 子和**ネプギア**都会恢复女神化的能力。

巨大BOSS：ダ–クパ–プル

推荐等级是 LV12 以上，但要碰运气，如果可以不妨再练高一点。战斗的场地有 6 块平台围绕着 BOSS 的场地。BOSS 有 4 行 HP，招式主要有两种类，其中一类是对其中一个平台上的全部角色进行攻击，另一类是全屏攻击，比如比价常用的“混沌ノ世界ニ咲ク华”，以及整体 HP 下降一半之后用的“终焉ノ辉キ”，BOSS 一旦使用这招范围攻击，LV12 这个等级不团灭至少也会死一到两个，不过也有可能它到死都不会用，所以说低级比较看脸。

战斗开场之后，**ネプギア**和**うずめ**要第一时间分散往两边跑，跳到两边的平台上，场地内有 6 个平台围绕着 BOSS，最好的站位就是三个人各自隔一个平台，呈三角形的状态站。这样方便发动阵型技，等 EXE 槽蓄满了之后马上发动**トライバ–スト**重创 BOSS，等能够发动第二次的时候，战斗就差不多能赢了。但是这样的站位会导致同伴之间不能互相回复，特别是 NEP 子只能靠道具来回血，而其他同伴的回复技能回复的血量其实也不多，所以最主要的回复手段还是要靠道具。而且这场战斗要保证整支队伍的血量线在较高的水平，如果任意一人战斗不能了，去救人几乎是没可能的。



剧情后返回假据点跟海男和**うずめ**对话后，本章结束。

第四章

在据点触发全部剧情之后，地图上出现新迷宫【**クラブ** ZECA】，这一章商店里有新武器更新，出发之前先更新一下队伍的装备，顺便买点药。



クラブ ZECA 是一个类似游戏中心的迷宫，场地的结构不算复杂，但是有些宝箱暂时无法拿到，可以先不用去管它，进入第四个区域能找到剧情点，进入 BOSS 战。

BOSS：ガガムド

比较简单的 BOSS，如果能打赢之前的巨大战，对付这个 BOSS 也没有太大的难度。开战之后先用△高速攻击积蓄 EXE 槽，然后陆续让 3 名角色女神化。**ネプギア**和**うずめ**其中一人专职负责回复，另外两人负责进攻，分散站位即可。三人都女神化之后积蓄到的 EXE 槽可以用来发动**トライバ－スト**，不过有一定几率会 MISS。只要保证好血量，打倒它并不难。





战斗结束之后回去假据点，跟**ネプギア**对话进入强制杂兵战斗，对手是**こいつ** ×3 和**ネコリス** ×3，都是之前在公园迷宫里可以遇到的杂兵，因为打完本章就结束了，直接开 SP 技能全部轰杀即可。战斗胜利后**ネプギア**和天王星**うずめ**会暂时离队，本章结束。

第五章



回到了超次元的世界，先跟**プラネテュ－ヌ**跟 NPC 们对话触发剧情。

【FLAG 1】这里要注意！！跟**アイエフ**进行剧情对话之后，推进后面的剧情之前要先跟旁边的**イストワ－ル**对话，**イストワ－ル**头上没有剧情提示，只有一句“…**うう**…头**が**…”这样的话，跟她对话会出现特殊剧情，这个是涉及后面复活 END 的条件之一。之后跟**ノ－ワル**和**ブラン**等角色对话触发完剧情之后，大地图会出现新的地标【初代女神の圣域】。利用道路修建系统将目的地连接起来就能前往。因为待会的战斗是要让 NEP 子单挑一个 BOSS，出发之前一定要做好准备，将身上的装备更新到最好的商店货程度，回复 HP 和 SP 的药也要尽量多带一些，普通 100 元一个的回复药**ヒ－ルグラス**大概带 15 个左右就保证够用了，SP **チャ－ジ**需求不是特别高，大概 1~2 个即可了。

BOSS：エンシェントドラゴン

NEP 子单挑战斗，开场会自动进入女神化的状态，BOSS 有 3 行 HP，推荐等级 Lv15 以上，并且在商店买物防（VIT）最高的防具并装上，基本上可以轻松对付。BOSS 的攻击大概是 200~500 左右，我方的血量在 1200 以上是安全线，回复药因为很便宜所以不用吝惜。全程用 SP 技能进攻，很快就能将 BOSS 击倒。战斗胜利后获得关键道具“**サンシロ－の入魂パッチ**”。



剧情结束之后回去**プラネテュ－ヌ**，跟**アイエフ**对话，本章结束。

第六章

这章视点回去天王星**うずめ**那边，大地图上出现新的路线，沿着提升走下去会来到新迷宫【**デトイナ**洞窟】，洞窟里面要跟**マジェコンヌ**进行二连战，出发之前最好准备一些道具和装备，注意**うずめ**不用给她更新武器，商店那把武器直接在迷宫的宝箱里能拿到。因为打**マジェコンヌ**的第一场只有两个人，难免会陷入持久战，所以 HP 回复药最好多带一些，SP 药就看着情况用吧。进入洞窟的剧情点触发剧情之后就会直接进入 BOSS 战，而且剧情点前面没有存档点，因此建议大家第一遍进去先把能拿的宝箱搜刮一遍，之后回去大本营回复 HP，然后再去挑战 BOSS，打 BOSS 之前最好也别惹里面的杂兵。



BOSS：マジェコンヌ

マジェコンヌ的战斗有两场，每场都有 5 行 HP。第一场是跟她的人形态打，因为我方只有**ネプギア**和**うずめ**，所以肯定要打持久战，烧 SP 的做法不太行得通，SP 最好留着用来恢复 HP 就好，两名角色依然是一人负责维持血量，另一人负责进攻。因为无法发动阵型技，所以 EXE 槽几乎是没用的。普通攻击连段尽量用攻击力高的即可。第一形态的**マジェコンヌ**在血量不高的时候会使用必杀技“破界の导き”，伤害非常高，血量最好维持在 1300 以上。如果不小心死了同伴，马上用复活药拉起来（BOSS 的剧情点前面就能捡到一个复活药），然后全力回复。战斗快结束的时候可以将剩下的 SP 也用掉，因为下一场战斗开始的时候 HP 和 SP 都会全部回满。

打倒第一形态的**マジェコンヌ**之后会进入第二场战斗，打她的另一个形态——即《海王星 mk2》里的最终 BOSS 形态。而同时长发版的**ネプテュ－ヌ**（NEP 姐）会加入队伍。长发版的 NEP 姐因为来自神次元的世界——那个世界的女神是前作登场的**プルル－ト**，所以长发版的 NEP 姐并没女神化的能力，当然，阵型技也依然用不了。战斗思路依然是用普通攻击慢慢磨，SP 主要用来恢复 HP。值得注意的是**マジェコンヌ**有追着 NEP 姐攻击的倾向，所以她的血量要特别注意。





战斗结束后回到大地图，出现新的路线和地点【うずめの本据点】，前往本据点触发剧情，跟所有人对话后，本章结束。

第七章

在本据点的全部对话剧情结束之后，出现新的地标【パワスマ竞技场】，前往竞技场那边，路过假据点的时候先准备一些药物。因为待会还是持久战。



从假据点到**パワスマ**竞技场途中会有几个剧情点，但并没有战斗。竞技场的迷宫比较大，而且里面有很多大体型的敌人，可以稍微练一下级，打挑战 BOSS 的推荐等级是 LV18 以上。迷宫的宝箱里可以拿到 NEP 姐现时商店货中最好的武器，所以不用特意给她买。

BOSS：マジェコンヌ

第三次打**マジェコンヌ**，《海王星 MK2》真结局中出现的第三（最终）形态，有 6 行 HP。不过基本上打法跟之前几次都没有区别，只是耗时会稍微长一些罢了。**ネプギア**可以专职回复，而另外两人的 SP 则用来进攻即可。战斗到中后期依然要小心 BOSS 的全体必杀技，整体的 HP 不高的话有可能会导致团灭。如果没有团灭的话，尽快用道具救人即可。因为 BOSS 的必杀技有个负面效果就是发动之后再次行动需要等较长的时间。这段时间内我方可以行动 2~3 次。足够让我们重整旗鼓。



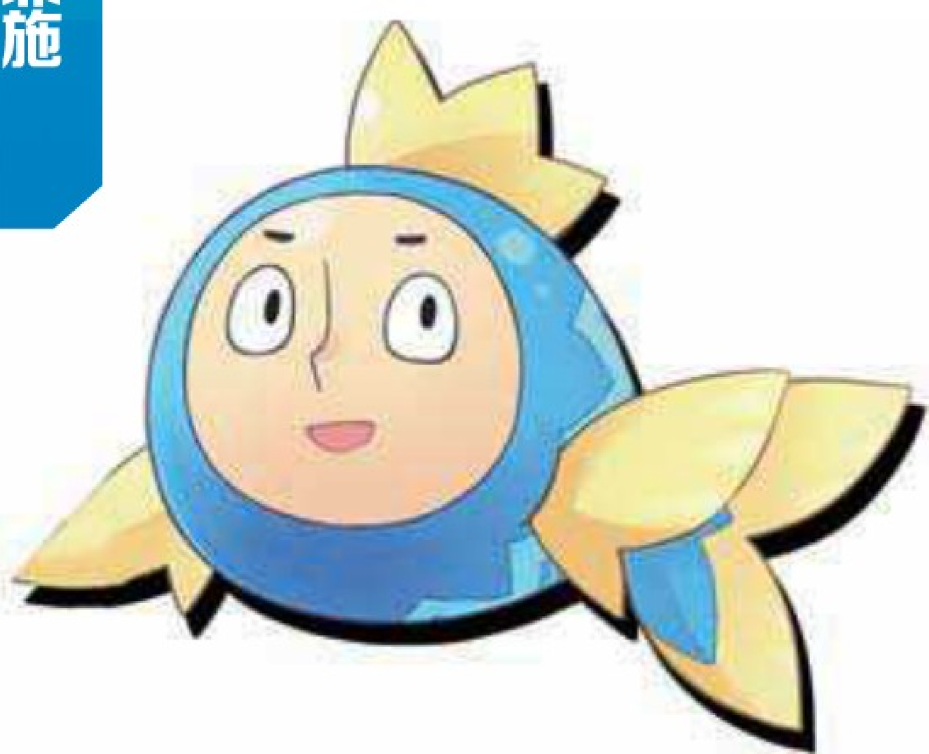


战斗胜利之后**うずめ**会暂时离队。之后地图上会出现两个提示地点，分别是名**も**知**らぬ**废墟和**ジングウサクラ**公园，这两个地方会各触发一场小 BOSS 战，虽说是小 BOSS 而且 HP 有 6 行，但是实力也就杂兵的水平，所以即使两个人也能轻松是解决。



打倒指定的敌人之后回去本据点，将收集回来的素材交出去之后本章结束。

第八章



章节开始的剧情支护，天王星**うずめ**会归队。地图上也会出现新的地点，注意只要一走进这个地点就会马上进入 BOSS 战，所以触发之前可以在假据点作最后的准备——特别是药要多买一些，因为巨大战有两个人只能靠道具回复，到达目的地之后，NEP 子会归队。4 人队伍结成，同时所有人会学会阵型技“**ねぷねぷコンビネ－ション**”。

巨大BOSS：ダ－クパ－プル

第二次打**ダ－クパ－プル**的巨大战，战斗场地跟之前几乎一样，不过 BOSS 的实力要强很多，HP 有 6 行，开战的时候 NEP 子姐妹和**うずめ**会自动进入女神化的状态，虽然刚刚学会了“**ねぷねぷコンビネ－ション**”，不过因为 NEP 姐无法女神化，而且也没理由让另外三人解除女神状态，所以几乎可以无视掉了。不过三人阵型技**トライバ－スト**还是可以用的。战斗要点基本上跟之前没有太大区别，同样是将所有角色分散到各个平台然后用 SP 技能狂轰，没有太多技术含量。BOSS 濒死的时候会使出必杀技“**终焉ノ辉キ**”，全体血量只要维持在 2000 以上就不会被团灭。而且它发动了这招之后依然会有很长的等待时间，可以进行恢复，当然如果它 HP 已经不多的话，趁现在集中火力击杀它也是可以的。



战斗结束后，《零次元**ゲイム ネプテュ－ヌ** Z》剧本结束。

《超次元ゲイム ネプテュ－ヌG 黄金的先导者》

序

新的剧本开始，这里一开始是四女神跟 4 名型角色进行决斗，不过这场战斗我方完全只有被吊打的份，所以不用浪费道具，赶紧完场即可，这部分剧情结束之后会出现 4 个剧本让玩家选择，这 4 个剧本是分别对应一个国家的。其中除了剧情不一样之外，使用的角色也不一样，**ネプテュ－ヌ**篇是 NEP 子和**アイエフ**和**コンパ**三人，**ノワ－ル**篇是**ノワ－ル**和**ユニ**两姐妹，**ブラン**篇是**ブラン**、**ロム**、**ラム**三姐妹，而**ベ－ル**篇是**ベ－ル**和**ネプギア**（**ネプギア**你到底是谁妹妹啊）。

4 个剧本都要打的，这里只是决定顺序，所以随便（或者按照自己喜好选）即可。另外，全部剧本开始的时候，各自的国家主城会开放见闻者、游戏光盘制作、投资等系统。

另外，开始攻略这部分之前建议大家先去看看游戏的三个结局的分支条件，因为从这一章开始就会有很多涉及结局分支的内容，所以希望大家理解清楚结局的条件之后再行动，以免打到后面发生不可挽回的悲剧。下文的【FLAG】也会注明这些 FLAG 的触发方法，不过完成的时间比较松，章节结束之前做完即可，注明的地方仅代表出现的时机，无须马上完成。

ネプテュ－ヌ篇

开始的时候先在主城将有剧情提示的地方都触发一遍，之后会出现新的地标【**サクラナミキ**】。通过道路连接之后就能前往那里。不过出发之前建议先完成下一步。



【FLAG 2】到公会去接任务“**まずは**手惯**らし**”，完成了任务之后，在**プラネテュ－ヌ**跟**イストワ－ル**对话，触发复活 END 的相关剧情，同样这个对话没有剧情“！”提示，对话内容是“…**そういえば、どこかで**见觉**えがあるような**…”。



出发之前多买点回复药，推荐 15~20 个，因为待会就算是**アイエフ**入队了也是没有能治疗的人，如果有闲钱的话可以再去公会买把新的刀子，钱不够的话不买也没关系。另外建议即可将公会的任务都接了，这样可以顺便刷信仰值和钱。然后前往**サクラナミキ**，往迷宫的最深处走。沿路上如果遇到“马鸟”和“**ヒ－ルスライヌ**”这两种敌人就消灭

掉，以此来边完成人任务边练级边刷钱，一举三得。到达深处的存档点存档之后，进入附近的剧情点就会进入 BOSS 战。

BOSS：マジェコンヌ

我现在严重怀疑制作组是懒得给新 BOSS 建模，才会让マジェコンヌ如此勤快地当恶役出现的。正常来说 LV25 级吊打她没有问题。当然她快死的时候会用全体的必杀技“破界の导き”，HP 全体维持在 2000 以上就没问题了。

战斗结束之后另一名队员コンパ加入队伍（你敢不敢早点）。战斗结束后自动回到プラネテュ－ヌ。



【FLAG 3】达成【FLAG 2】，并且プラネテュ－ヌ的信仰值在 60% 以上的时候，在プラネテュ－ヌ跟イストワ－ル对话会触发复活 END 的关键事件。刷信仰值最有效的方法是投资广报，另外，做公会里的讨伐任务时，比如讨伐马鸟，进入战斗的时候通常是有好几只的，可以刻意剩下一只怪不杀，然后逃跑，这样地图上的怪物就不会消失，再次进入战斗便又会刷出 n 只怪来了，利用这个方法刷怪可以节省大量跑地图的时间。

跟プラネテュ－ヌ所有人对话之后，出现新的地标【ハネダシティ】，通过道路连接可以通往该迷宫。

【FLAG 4】公会出现新的任务“い－すんからの讨伐依赖 1”，讨伐 10 只ヤンキ－キャット（初代女神圣域最深处只有 1 个点能遇到）。接了这个任务完成并回去汇报，达成复活 END 的条件。

【FLAG 5】完成讨伐依赖 1 之后还会出现“い－すんからの讨伐依赖 2”，同样也是复活 END 的条件，需要完成。

连接通往ハネダシティ的道路并前往当地，进入地图的时候会马上触发战斗。之后到迷宫内部的剧情点还会触发一场战斗，两场都是很简单的杂兵战。战斗结束后返回プラネテュ－ヌ跟イストワ－ル和アイエフ对话。

プラネテュ－ヌ的信仰值在 35% 以上的时候会话那边会出现角色ビ－シャ，信仰值在 45% 以上跟她对话两次能让见闻者“ピピンさん”加入。

【支线】跟イストワ－ル对话会出现新的地标【クリエイタ－ズタウン】，前往那边那边出发剧情之后，回去プラネテュ－ヌ的公会可以接到任务“プロジェクト・ねぷぷぷ 1”，这些是一系列的任务，全部完成之后能获得回复药“ネプビタン EX”的开发企划书。

跟ネプテュ－ヌ对话之后触发剧情，然后提示下一步去ハネダシティ，路过那边的时候就会进入 BOSS 战。

BOSS：ワレチュ－

老面孔ワレチュ－，外加两只马鸟。ワレチュ－除了血比较厚之外没有什么强的地方，不过要注意它的攻击会带毒或者病毒之类异常状态，特别是病毒会让 NEP 子解除女神化状态，所以一定要小心。コンパ的防御力比较低尽量不要走太前，让其他人吸引火力，她专心回复即可。

战斗胜利后回去プラネテュ－ヌ，跟所有人对话之后出现新地点【プラネスタジアム】，修建道路过去即可。进入这个迷宫的最深处会触发 BOSS 战。出发前更新一下身上的武器和装备吧。

BOSS：ステマックス

忍者型的 BOSS，目前为止比较难对付的一个 BOSS。部分攻击会附带“影缝”的效果，一旦中了角色会陷入无法移动的状态。而且此时他还会在我们的攻击范围外进攻，非常恶劣。专职回复的コンパ最好别太靠近他，不然中了影缝之类的状态会非常麻烦。BOSS 的攻击总的来说伤害不是很高，战斗前期几乎不会有太大威胁，他的巨大手里剑是可以拆掉的。EXE 槽优先让 NEP 子女神化，剩下的让コンパ和アイエフ使用阵型技即可。HP 剩下 1 行左右的时候就会使用必杀技“ステルス流必杀忍法”，伤害超高的全屏攻击，而且遭到攻击还会被打飞很远之外，不过跟以往一样 BOSS 发动必杀技之后我方全部角色应该有时间行动两轮，足以用来恢复 HP 并重整旗鼓。另外，由于 BOSS 在战斗前期几乎没什么威胁，所以 SP 最好留到最后，等他剩下 1 行 HP 左右的时候，一口气用高威力攻击键，配合阵型技将他解决。

回去プラネテュ－ヌ之后，剧情提示跟ネプテュ－ヌ对话，对话剧情之后马上就会进入 BOSS 战，打ビ－シャ，难度比刚刚更高。开始前建议多买一些药。

BOSS：ビ－シャ

ビ－シャ的攻击力非常高，而且有追着防御力最低的角色（アイエフ）打的倾向，一般来说 25 级不到 400 防御的アイエフ是撑不住两个回合，所以，如果大家发现她追着アイエフ打，那就让アイエフ全程防御不攻击。然后コンパ专门负责回复——有时候用技能回血不多，要嗑药。然后 NEP 子自己一个人当输出即可。只要保证所有角色都不死掉就能慢慢用普通攻击磨她血，SP 同样建议留到最后。HP 下降一半左右之后她有可能转移攻击目标打 NEP 子，不过 NEP 子防御力高，不用刻意去防御，维持输出即可。BOSS 在战斗后期会使用必杀技“超黄金战士バンダヌ”，单体攻击但是威力超高。所有角色的 HP 都尽量要维持在差不多满的程度。BOSS 发动必杀技之后我方同样能连续行动两个回合左右，可以看情况判断回血还是用 SP 技能抢攻。



BOSS：ワレチューキング

战斗结束之后，在プラネテュ－ヌ跟ステマックス对话，ビ－シャ就会加入队伍，同时进入ネプテュ－ヌ篇最后的BOSS战。所以对话之前还是要准备好。特别要注意的是，队伍现在的状态是维持之前打赢ビ－シャ之后的，要离开一下据点再回去才能让所有人回复HP。

这场战斗是打ワレチュ－キング，BOSS的弱点是光属性，而且有可破坏部位，用コンパ和アイエフ都有光属性的技能，对付BOSS有奇效。加上ビ－シャ也有很多强力的技能，比如上一战让我们吃尽苦头的“超黄金战士バソダヌ”（发动一次理论上可以直接破坏一个部位），让NEP子用高速攻击积蓄EXE槽，然后让ビ－シャ出这招即可，其余两人全程用SP技能轰炸，很快就可以结束战斗。

ノワール篇

章节开始直接在迷宫【西风の吹く溪谷】里面，此时队伍只有ノワ－ル一个人，迷宫最深处要打一个BOSS，但是此时身上的药非常有限，所以要尽量在不碰到杂兵的前提下走到BOSS点。迷宫深处有个存档点，存档点旁边的剧情点会触发BOSS战。虽说是BOSS战，但是敌人也就杂兵的程度，开战的时候ノワ－ル会自动进入女神化的状态，直接发动两招SP技能即可将其带走，BOSS对我方的攻击伤害大概是350左右，如果HP能撑两下的话，连药都可以省了。





【FLAG 6】ラステイション的信仰值在40%以上的时候，跟ノワ－ル对话触发剧情，内容是“…ふぅ。なんだか疲れちゃったわ”，这是达成复活END的重要条件之一。不过这个时候要蓄信仰值比较难，建议先推进流程，等ユニ加入之后再刷信仰触发这个FLAG也不迟。



回去ラステイション触发剧情，之后按照提示跟ケ－シャ对话三次，再跟自己对话三次，地图会提示我们回去溪谷那边。出发之前最好稍微买一些药，最便宜的即可，抵达最深处之后会进入第二场BOSS战。



BOSS：ダ－クユニコ－ン

这次的BOSS比之前那个强很多……主要是体现在HP更厚，不过毕竟已经在ラステイション做过准备了，所以同样没有难度。进来迷宫的时候尽量不要跟杂兵纠缠，就算要打杂兵，最好也不要浪费SP，到BOSS战的时候用SP技能狂轰，然后再用普通攻击磨几个回合即可完场。





战斗胜利后ユニ加入队伍，并且自动返回ラステイション，继续触发对话剧情，然后公会会增加新任务“【紧急】私はゼリ－を许さない”，接了任务之后在ラステイション跟ジロ吉对话两次以及跟ユニ对话一次触发剧情。然后就去做任务吧。触发之前建议将公会里其他任务都接了，一并赚钱连带刷信仰。



完成任务之后回去公会汇报，之后会出现新的对话，对话之后出现新的地标【ダゼステ－ション】，道路修建之后前往该地方，进入迷宫。迷宫最深处会触发BOSS战。

BOSS：デモニック・ロ－

虽说这个BOSS看上去很巨大但是实力只能说一般般，利用ユニ的高连段数招式攻击积蓄EXE槽，然后两人尽快女神化，这样基本上就能吊打BOSS的了。值得一提的是，BOSS有可破坏的部位，多用SP技能攻击有很好的破坏效果。



战斗胜利后ユニ暂时离队，剧情后自动返回ラステイション，往大地图上方的路线走，会依次触发3个剧情点，其中第三个剧情点有BOSS战，所以前进之前最好补充一下刚刚用掉了的药。这场战斗是ノワ－ル单挑，没特别的技巧，只能女神化之后正面战。战斗胜利后回到ラステイション，跟ケ－シャ对话两次之后ユニ归队，同时出现新的迷宫【黄金の顶LA】。修建道路之后就过去吧，出发前记得给ノワ－ル买最好的商店货防具，提升VIT的优先，武器不用买，迷宫里面能捡到更好的。迷宫最深处会遇到ケ－シャ，ノワ－ル将会跟她进行单挑。



BOSS：ケ－シャ

ノ－ワル的单挑战，开战的时候会自动进入女神化状态。因为是单挑，而且ノワ－ル也没有回复技能，所以实际上也玩不出什么战术了。直接用SP技能正面拼即可。HP不多的时候就用道具回复，商店货回复800HP的道具在这一战可能会比较乏力，所以事先也最好准备一些恢复效果更好的。



战斗结束之后返回ラステイション，ユニ归队，在ラステイション跟ケ－シャ对话之后，在次前往黄金の顶LA。这次就是真的最终战了，后面有二连战，所以ユニ也要准备些好的防具给她。



BOSS：タルギア

很弱的一个 BOSS，虽然 HP 比较多，但可以不用 SP 技能，只用普通攻击将其打倒，道具需求也不是很多——毕竟上一场你能打赢ケ－シャ的话，角色的强度是足够的。基本套路是让ユニ用高段数的招式去积蓄 EXE 槽，然后发动阵型技能重创。打败它之后马上就会进入下一轮 BOSS 战。因为下一场战斗开始的时候不会回复。所以这里要适当地温存战斗力。



BOSS：ケ－シャ

这次的ケ－シャ HP 有 6 行，战斗力跟之前一战差不多，普通攻击伤害一般都在 1000 以上，所以角色的血量也不能太低。战斗开始之后要看 BOSS 集中攻击哪个人——一般是防御力较低的ユニ，所以让ユ全力给自己回血，ノワ－ル则绕到 BOSS 背后全力输出，争取尽快女神化。女神化之前用普通攻击积蓄 EXE 槽，而女神化之后用 SP 技能输出。这样可以大大提升效率。如果身上只有最低级的药的话，有时候ユニ自己一个人可能恢复不过来，此时ノワ－ル也要停下攻击帮她回血。等 EXE 槽再次蓄满了之后，就可以发动ノワ－ル的必杀技或者阵型技去重创 BOSS。

战斗结束后回去ラスティション，跟ノワ－ル对话之后本篇结束。



ブラン篇

回去ルウィ－途中会遇到一场杂兵战，敌人是三只猛争激兔，如果不小心的话还是有可能死在这里的。不要节约 SP 直接用技能击杀吧。回去ルウィ－之后到公会触发剧情，之后返回地图，跟ブラン对话之后出现新地标【ニテ－ルパ－ク】，出发之前记得先把公会里的任务全部接了。这样待会探索迷宫的时候可以顺便完成一些，广报先不要投资，等后面钱存多一些之后再去投资，信仰值可以等ロム和ラム归队之后再刷，连同投资广报一口气将信仰值刷上去。否则信仰值半吊子的量卡在那还不能用女神化（女神化会降低信仰）。



【FLAG 7】ルウィ－信仰值在 40% 以上的时候，在ルウィ－跟ブラン对话触发剧情，内容为“ちょつと疲れたわ”，达成复活 END 的必要条件。



前往ニテ－ルパ－ク，这个迷宫可以探索一下，杂兵也是公会任务所要求的，可以顺路杀掉一些，因为最深处的所谓 BOSS 只是一只杂兵罢了（猛争爆龟），女神化后两招 SP 技能可以解决的敌人。不足为惧。



战斗胜利之后回去ルウィ－，跟ブラン和シ－シャ对话，地图左边出现剧情提示，过去那边会触发强制杂兵战，数量比较多，ブラン一个人对付他们全部多少有点吃力，所以开场之后应该先用 SP 技能减少敌人的数量，反正打完之后要回去ルウィ－，所以 SP 不用吝惜。战斗结束之后回去ルウィ－跟ブラン对话触发剧情，之后地图上会出现新的地标【ヘクス草原】，连同上面的【回归草原】一起连接起来。打理一下身上的道具就可以向ヘクス草原进发了。





ヘクス草原里面有个最快前往剧情点的方式，就是进入迷宫之后马上走进右边的传送点，来到一个有三个传动点的小平台，之后进入靠南边的传送点，这样就能直接到达剧情点的平台了。虽说迷宫有探索的价值，但笔者依然推荐快点去触发了剧情——因为ロム和ラム就能加入了。这段剧情打的 BOSS 是リヴィルヴルム，虽然 HP 比较多但是强度跟杂兵接近，击倒它之后会自动返回大地图。



回去ルウィ－，跟所有有剧情提示的人对话，剧情全部结束之后，ロム和ラム会离开，之后剧情提示往ルウィ－的西边走会有剧情点，出发之前记得多准备一些药，因为那边连续有 4 场战斗，第一场是マジカルチョコピ ×4（它们头上的帽子可以破坏掉），第二场是ホワイトフェンリル ×2，这两场战斗是女神化的ブラン单挑，而且中间不会回复，虽说第一场如果不速战速决很容易被 4 只小鸟围攻而死，但是也要保留一点实力来对付后面两只白狼。个人建议第一场用 SP 技能秒掉两只，剩下的用普通攻击击杀，第二场开始之后马上用 SP 技能集中火力重创其中一只狼，之后打消耗战。第三场是 Z ビット ×4，不过シ－シャ会临时加入队伍，所以完全没难度，让シ－シャ用 SP 技能快速击杀全部敌人即可。第四场ロム和ラム归队，让他们用范围 SP 技能快速清扫敌人即可完场。战斗结束之后シ－シャ离队。



回去ルウィ－触发剧情，之后大地图出现新的迷宫【黄金の顶 LO】，我们下一个目的地也是这里的最深处。抵达之后触发本篇的最终 BOSS 战。



BOSS：シ－シャ

难度比较高的一个 BOSS，主要是因为ロム和ラム两人的防御力和 HP 太低，很容易被秒杀……最常见的情况就是开场就会死一个人。所以战斗之前除了回复药之外，复活药也要准备好。姐姐ブラン的 SP 技能“ディフェンスサポ－ト”是给自己和小范围内的同伴附加防御力提升 BUFF 的技能，使用之后可以大大提升ロム和ラム的生存几率。值得一提的是，BOSS 依然有追着防御力最弱的角色攻击的倾向——所以大多数情况下开场是ロム死掉。不过好在 BOSS 基本上只会用单体攻击（只要你不站到一堆的话），所以开场之后先看要不要救人，救了人之后就让ブラン发动技能

给全部人加防御。然后看 BOSS 追着谁打，被追着的那个人全程防御，另一个妹妹则用道具给她回血，然后姐姐ブラン用普通攻击输出，ブラン的 SP 留着，专门用来发动加防御力技能的。ロム和ラム两人的魔法攻击力超高，如果能找到机会的话，让她们发动 SP 技能攻击 BOSS，能得到非常可观的回报。



战斗胜利之后返回**ルウィ－**，跟**ブラン**对话之后本篇结束。

ベール篇

按照提示到**リ－ンボックス**旁边的剧情点触发剧情，进入开篇的 BOSS 战——不过跟其他篇章一样，这个 BOSS 都是杂兵等级的，直接两个 SP 技能带走。



【FLAG 8】リ－ンボックス的信仰之在 40% 以上时，回去主城跟**ベ－ル**对话，内容是**“ちょっとだけ休もうかしら”**，即可触发复活 END 的关键剧情。这项内容在本章结束前完成即可。



打完开篇的战斗之后沿着剧情点提示走，之后回去**リ－ンボックス**，剧情全部完成之后出现新的地标**【ヘイロウ**森林**】**，老规矩，出发之前到公会将所有能接的任务接了再去。



到达**ヘイロウ**森林第一个剧情点的时候会遇到**ネプギア**，随后**ネプギア**入队，并且两人学会了阵型技能。在森林深处会遇到 BOSS **パンディアレオス**，同样是血厚的杂兵级敌人，战斗胜利之后回去**リ－ンボックス**。



回去**リ－ンボックス**完成全部对话之后，公会会出现两个紧急任务，分别为“受注**したくなる**名称”和“内绪**のお願い**”，现在要完成这两个讨伐任务，讨伐对象都能（也只能）在**ヘイロウ**森林找到。完成并汇报了这两个任务之后，在**リ－ンボックス**跟**ネプギア**对话，之后出现新地标**【ゲ－ムズビジョン】**，修建了的道路之后，通往那边的道路的中间有个剧情点，剧情点会触发 BOSS 战。这场战斗的难度比之前稍微高一点，要做好准备。



BOSS：ベルゼルガ–Z

巨大机器人 BOSS，有 6 行 HP，总的来说战斗力不是很强，没有特别具有威胁力的招式，就算血量不是很高也不用担心被击杀。但是它有以自己为中心的范围技能，进攻的时候两人都会遭到攻击，所以不能掉以轻心。ネプギア的 SP 要尽量留着用来回复。ベ－ル的普通攻击里面有一招“エアスライサ－”，攻击段数多达 8hit，用来积蓄 EXE 槽非常有效率，应该多加使用。





打完上面的 BOSS 之后可以先回去**リ－ンボックス**重新回复一下在前往迷宫**ゲ－ムズビジョン**。这个迷宫比较大，公会里的讨伐任务要求对付的敌人很多都在这个迷宫里出现，所以要刷信仰的可以现在刷。

BOSS 的位置在第 5 个区域，这个区域中间有个地方被墙壁隔开，如果要前进的话，要利用倒下的街机垫脚，调到夹娃娃机上面，然后再从墙上的缺口过去。到达类似舞台的地方触发剧情就会进入 BOSS 战。

不过虽说是 BOSS，但这个**サ－ヴェリア**其实也是老面孔，HP 也不是很多，两名角色左右夹击，用高连段的招式积蓄 EXE 槽，然后发动阵型技能对付它即可。HP 只有 4 行，可谓非常脆弱的 BOSS。





打倒 BOSS 之后回去**リ－ンボックス**找**ベ－ル**对话，之后出现新迷宫【黄金**の**顶 LE】。连接上目的地之后就触发前往本篇最终战场吧。注意到第三个区域的剧情点里会强制跟长发版 NEP 子（NEP 姐）战斗，她的实力比较强，而且事先没有存档点，触发之前要小心。

另外，达到 NEP 姐进入下一个区域的时候马上会出现另一个剧情点，触发之后会马上进入战斗，打那两只极度猥琐的**スライヌマン**和**スライヌレディ**，同样没有存档点在前面，连战的话要小心，不过还好实力也差不多是史莱姆级别的，就是血比较厚罢了。打完这两场 BOSS 战如果道具消耗比较多的话，可以考虑回一趟**リ－ンボックス**。

第四区域的路程有些复杂，有些宝箱暂时是拿不到的，可以先无视掉，到达第五个区域就会找到剧情点和存档点，准备进入 BOSS 战。



BOSS：エス–シャ

这个 BOSS 有 7 行 HP，能力也比其他路线的稍微强一些，普通攻击有不小的范围，两名角色尽量不要站太近不然很容易发生悲剧。战斗的时候两人的血量最好维持在 2500 以上。BOSS 的必杀技“超究极武神破斩 Ver.S”威力超高（好像哪听过的名字）。血量没有 3000 都可能秒杀。被秒了之后要马上救人。

基本打发是用ベ－ル的 8Hit 高速攻击积蓄 EXE 槽，然后发动自己的 EXE 技能“スパイラルブレイク”攻击 BOSS 的背后，ネプギア通常是被 BOSS 追打的对象，在管好回复的前提下找机会输出即可。BOSS 的 HP 比较长，所以战斗也难免要耗点时间。但只要不采取冒险的行动，胜利也只是时间的问题。

超次元篇 下半部分

视点重新回到**プラネテュ－ヌ**那边，现在要到世界各地区将之前 4 个剧本的角色们都集结在一起。现在我们可以用道路修建功能将大地图上几个重要的节点连接起来，打通前往各个势力的首都的路线(连接起来之后贸易也会跟着扩大，解锁奖杯）。前往各个势力的首都，剧情之后对应剧本里的角色就会加入队伍，而且当时该剧本中获得的道具、金钱也会全部加到一起。



所有人集合完成之后回去**プラネテューヌ**，**イストワール**和**ステマックス**对话之后，地图上出现新的迷宫【**アフィベース**格纳库】，出发之前记得先去开发部，将重要道具“**パワーブレスレット**”开发出来，开发之后就能破坏迷宫中一些木质的障碍物，否则这个迷宫无法探索。在迷宫第二个区域的剧情点会触发 BOSS 战。注意这一战前面没有存档点。

BOSS：ステマックス

虽说前面没有存档点，不过他的战斗力很低，4 个人吊打他毫无压力的。让攻击 HIT 数高的角色刷 EXE 槽，全体女神化之后用 EXE 必杀技轰炸很容易就能打倒他。不过要注意他的部分攻击附带“影缝”状态，一旦中招角色将无法移动，如果没有解这个状态的药可以直接换人解决。

打倒这个 BOSS 之后，穿过第二格纳库到达最深处的控制室进入下一场 BOSS 战，而且是二连战斗。

BOSS：アフィモウジャス

这个 BOSS 要打两次，第一次 HP 多达 8 行，而且物理防御力超高的 BOSS，一开始有一件很恶心的披风护体，物理攻击完全无法造成伤害（甚至连破坏披风都几乎做不到），所以初始的人员配置里面**ロム**和**ラム**两人一定要出场，其余两个位置可以放防御力较高、而且能打出高连段数方便刷 EXE 槽的角色，比如**ベール**等，BOSS 有攻击队长的倾向，所以事先将**ベール**设成队长。开场之后先看 BOSS 追着哪名角色打然后指定策略，不过只要不是**ロム**或者**ラム**，一般都不会那么容易被 BOSS 秒杀的。之后的分工就很简单，**ロム**和**ラム**全力输出争取尽快破坏掉披风，然后另外两名角色负责回复和积蓄 EXE 槽，等 BOSS 的披风破坏掉之后可以切换其他物理系角色出来，或者用高伤害的 EXE 技能去重创 BOSS。只要角色选对了，打倒他几乎没有难度。BOSS 的 HP 不多的时候会使用必杀技“成金斩”，虽说有秒人的威力不过不是全屏的，所以不用担心。

第二次打 4 位女神会解锁**ネクストフォーム**模式，并且固定当前卫才能开始战斗。虽说这次 BOSS 穿着盔甲，但是依然有物理抵抗效果，所以建议让**ロム**和**ラム**放在后卫，开始战斗后马上换出来，只要有她们俩在，继续吊打 BOSS 没问题。

战斗胜利后回去**プラネテューヌ**跟 NEP 子对话，超次元剧本结束。



心次元ゲイム ネプテューヌH

第一章

本章开始，队伍只剩下 4 位女神，其他角色都暂时离队。

章节开始的时候出现新的地标【**コロシアム**】（即斗技场）和【**境界ヲ破ル回廊**】，修建道路连接到这两个地方。斗技场那边暂时跟主线流程没有太大关系，可以暂时不去。下一步应该前往“**境界ヲ破ル回廊**”，境界回廊里面的路线非常复杂，简直就像迷宫一样。倒是 BOSS 充其量只是杂兵的水平，注意，打倒了 BOSS 之后，4 女神将会暂时离队，而投资的功能将无法使用，所以还想要投资的话就趁现在。取而代之的是可以使用的角色是 4 位女神候补生。



跟**イストワール**对话之后**アイエフ**和**コンパ**会加入。之后要开始收复**ビーシャ**她们 4 人。在**プラネテューヌ**会遇到**ビーシャ**，**ラステイション**是**ケーシャ**，**ルウィー**是**シーシャ**，**リーンボックス**则是**エスーシャ**。到对应地方跟她们对话之后就会进入战斗，打赢她们就可以让她们入队。总得来说难度比第一次遇到她们的时候要低很多，所以可以放心去战斗。

4 名角色都加入队伍之后，回去**プラネテューヌ**跟**イストワール**对话，本章结束。

第二章

第二章来到了零次元的世界，先去**うずめ**的假据点，触发了全部剧情之后**うずめ**加入队伍，之后按照剧情提示移动往上走，会到达新的迷宫【**虚无ナル领域**】，在领域的最深处会发生 BOSS 战。

BOSS：マジックオウル

同样是杂兵型的 BOSS，仅仅是 HP 看上去很长而已（9 行），本身并没有特别强的能力，也没有秒杀我方的招式，而且作为一个 BOSS 居然吃中毒，**ユニ**可以发射毒弹给它尝尝。队伍按高输出配置就行了，防御力高的角色可以设置成队长吸引火力。打倒 BOSS 之后本章结束。

第三章

这一章会有涉及正常结局和猛争恶堕 END（BAD ENDING）的分支 FLAG，因为这个 BAD END 既没有剧情 CG 也没有奖杯，所以完全可以不触发的，当然如果想看剧情的话可以看看。

这次来到了全新的心次元世界，前往惟一的地标【**心の废墟**】。剧情之后除了**ネプギア**、**ユニ**、天王星**うずめ**以外的角色会全部脱离队伍。通过道路建设连接新地标【**チャネルスペース**】的路线，这个场地

跟之前的境界回廊一样都是非常复杂的迷宫，不过路上的宝箱有不少好的东西，可以搜刮一下。到达最深部区域之后，NEP 姐会加入，并且进入 BOSS 战。



BOSS战：マジェコンヌ

第 n 次对**マジェコンヌ**，这次依然是打她的第三形态，不过 HP 有 10 行，战斗力也比之前要强一些，HP 下降了一半之后她会说挑衅的话语，此时开始就要小心她的必杀技了。跟之前一样，BOSS 的必杀技“终焉の导く”全范围攻击，而且伤害非常高。命中之后就算没死也会被炸飞很远，全体血量维持在 3500 以上会安全很多。**ユニ**的技能里有一招给单体同伴同时提升物攻、物防和速度的支援神技“**マルチサポ－ト**”，NEP 姐也有降低对方物理防御的“**ク－ルダウン**”，这些技能都要好好运用起来。





战斗结束之后回去心**の**废墟，刚刚离队的所有角色都会回归。跟 NEP 姐对话之后出现一个有红色“！”提示的空白地点，同时还会出现 4 个绿色“！”提示的空白地点。用道路修建将这些点连接起来。



【注意】4 个绿色“！”提示的点是对应 4 位女神的梦境相关的剧情，进入无限回廊之前要先去这 4 个地方触发剧情，如果遗漏的话，待会打 BOSS 的时候会直接进入 BAD ENDING。



经过红色剧情点触发剧情，然后出现新地点【**オラトリオの**回廊】，出发前最起码要给所有参战的角色配上最好的商店货防具，物理防御优先。药最好将能带的都带上，因为待会有连场恶战。进去迷宫并在最深处触发 BOSS 战，对手是 4 位女神。

BOSS：パ－プルハ－ト、ブラックハ－ト、ホワイトハ－ト、グリ－ンハ－ト

游戏到现在为止算得上是最难的一场战斗，主要不是因为女神强到什么地步，而是一直以来 BOSS 几乎都是 1 人，而这次有 4 个，开场直接被对方打趴一个是常有的事情。开始战斗之前要安排好站位，所有角色的初始站位应尽量离远一点，防御力较低的角色要摆在底线。这样至少可以减轻开幕被对方造成的伤害。

角色选择方面，主力笔者前锋是用**ネプギア**、**ユニ**、**天王星うずめ**和**ロム**，对应的后卫分别是**ラム**、**エス－シャ**、**シ－シャ**、NEP 姐，不考虑后卫技能其实只要是高防高攻的角色都没关系。所有角色都配上商店最好的武器。其中**ユニ**的武器是**レ－ルガン**，因为攻击起手范围是长条的直线，能同时命中多个敌人，配合“乱射击ち”等高连段数的招式可以很高效率地积蓄 EXE 槽，以笔者配的连段有 14Hit，同时命中两个人可以续 2 格多 3/4 的 EXE 槽。只要找到机会攻击完全不愁 EXE 的供应。

4 女神的 HP 不多，采取各个击破的手段是最直接的方法。笔者推荐先击杀**ベ－ル**，因为她的攻击范围较大，而且还有长距离范围的 EXE 必杀技，有时候隔着很远的两个角色只要跟她在同一条直线上就难免遭殃，所以只要活着就是祸害，必须优先解决。之后推荐击杀**ネプテュ－ヌ**或者**ノワ－ル**，因为**ブラン**防御力高，不容易速杀，成功打败两个人并且我方依然全员存活的话，就能看到胜算了。



巨大BOSS：ダ－クグリ－ン

打完第一场战斗还没完，4 女神会以**ネクストフォ－ム**形态回归队伍并进入下一场巨大战，之前那场战斗的伤员是不会回复 HP 的，所以只要把 4 女神当主力换出来就好了，开战之后第一时间散开站位，然后用 SP 技能轰炸即可。BOSS 最具威胁的招式是“第九天 虚无光”，全体攻击，不过最多只能打掉我方一半左右的 HP，其他单体的招式伤害也很低，所以几乎是被我们吊打的。



战斗结束之后还不让我们存档，剧情结束之后会跳出一个选项，让我们选心次元路线还是超次元路线。不同路线使用的角色不同，剧情推进也差不多，具体区别如下，下文为心次元路线的攻略。

心次元：**ネプテュ－ヌ**、**ノワ－ル**、**ブラン**、**ベ－ル**、**アイエフ**、**コンパ**、天王星**うずめ**还有 NEP 姐。

超次元：**ネプギア**、**ユニ**、**ロム**、**ラム**、**ビ－シャ**、**シ－シャ**、**ケ－シャ**、**エス－シャ**

第四章

心次元路线开始之后再次进入角色配置画面，配置完角色之后会马上进入强制战斗，注意后卫格子现在是空的，一定要从待机那里把角色重新放过来。站位也要配置好，不然等待你的将会是开幕被团灭，配置完马上进入下一场战斗（没存档机会）。







BOSS：ネプテューヌ、ノワール、ベール、ブラン（全是伪的）

同样是4对4，这场战斗绝对不能掉以轻心，不仅因为她们几个的实力比较强，而且我们还没存档。没人希望在这种时候功亏一篑的吧。这场战斗双方都不能用女神化，因此不用刻意去赚EXE槽，用SP技能轰炸也有不错的效率。开战之后依然是优先击杀ベ－ル，然后ネプテュ－ヌ和ノワ－ル，最后是ブラン。因为4位主角技能里都没有回复技能，所以开始的时候可以考虑换コンパ当前锋专门负责回复。即使双方都没有女神化，但是某一个角色被围攻还是很容易会死的，所以战斗的时候要注意分散站位，必要时候要让两名角色进行恢复。不可以太心急想进攻。等磨死ベ－ル之后，再慢慢扩大自己的优势。



战斗结束之后回去心之废墟，并且出现新的探险地点【**タングラムロ－ド**】，连接好道路之后过去。前往迷宫的最深处找到剧情点之后**うずめ**会归队，不过没有BOSS战。回来大地图之后会出现新的迷宫【**ドリパス领域**】。**ドリパス**领域的地形跟之前境界回廊一样，复杂得像迷宫，但是里面能找到一些远远强于商店货的武器，所以还是值得探索的。另外，这次深处还会有巨大战，所以药……特别是按比例回复的药最好多带一些，毕竟前面也说过，巨大战里面同伴一般是无法给对方回复的，只能靠自己，所以出发前药不要省。



BOSS：ダ－クホワイト

打法跟之前的巨大战一样，区别只在于这个BOSS的HP比较多，全力用SP猛轰也要打一段时间。推荐正选队员是4女神，开战的时候会自动进入女神化的状态，EXE槽蓄满1格之后还可以根据情况决定是发动必杀技还是开**ネクストフォ－ム**模式。笔者是发动**ネクストフォ－ム**，这样角色的攻击防御力都能提高，在BOSS发动全屏必杀技的时候能大大提升存活率——不过实际上还没来得及让4个人发动就已经完场了。BOSS的必杀技是“歼灭的战斧”，发动之后有很长的待机时间，如果他的HP不多，而我方挨了这招之后还全部存活的话，可以考虑不回复直接集中火力将他击杀。

回去心之废墟之后，**ネプギア**他们也正好回来了，再次全员集结。

第五章

全员集结之后，出现新的迷宫【心ノ最深部】，迷宫最深处会触发巨大BOSS战。

巨大BOSS：ダ－クオレンジ

同样是推荐四女神作为主力去打，战斗的难度跟上一场差不多，但由于这几个人本身的数据就很出众，加上可以发动**ネクストフォ－ム**，所以相对来说安全一些，当然药还是要事先带满。战斗的时候用段数比较多的SP技能更好，伤害只是其次，因为可以更快地蓄EXE槽，如果是采用**ネクストフォ－ム**战术，大概全员发动**ネクストフォ－ム**之后，再补一招1个EXE槽的必杀技就能将BOSS打倒了。

成佛结局：如果之前在《零次元》和《超次元》剧本里没有达成全部8个FLAG，那么打赢这个BOSS之后就会迎来成佛END，如果达成了的话，就会进入下面的路线。

复活END路线

打赢了**ダ－クオレンジ**的巨大战，剧情结束之后，队伍里就剩下天王星**うずめ**一个人了，这里**うずめ**要单挑一个大型的杂兵。虽说只是杂兵但不能掉以轻心，因为**うずめ**如果不回血的话大概只能撑3下，回血建议用道具而不是SP技能，这样行动后的延迟会短一些，走运的话可以行动两次，攻击手段推荐用SP技能“我流·梦双连击”，21Hit一发就差不多可以蓄满一行EXE了，还顺带可以破敌人甲。要是成功发动两次EXE必杀就能获胜。

うずめ的战斗结束之后，**ネプギア**和两位**ネプテュ－ヌ**会入队，**うずめ**暂时离队。进入大地图，从心之废墟旁边的漩涡回去零次元世界，出现新的迷宫【**ステルスア－ク**】。在迷宫的船底区域剧情点，**うずめ**会回归队伍。继续深入，到最深处的剧情点会进入BOSS战，敌人是**ア－クリヴィルム**，外形和实力跟门外的杂兵接近，HP很厚，有10行，不过并没什么关系。

打倒BOSS之后回到大地图，在下方的剧情点里触发剧情之后，队伍里所有成员都会回归。最后的战场【猛争**プラネテュ－ヌ**】也会出现，前往那边即可进行最终决战。

巨大BOSS：ダ－クオレンジ

再一次打**ダ－クオレンジ**，BOSS的强度只比刚刚再稍微强一点，不影响整个打法。BOSS的HP一共有13行，总HP剩下1/3以下的时候会用必杀技。不过如果让**ネクストフォ－ム**形态的4女神站场，几乎不会有太大威胁。

上一场的作战方法可以再稍微改良以下，开始的时候先将4女神放到后卫格子，然后用SP技能里有多段HIT的角色当前卫，比如天王星**うずめ**，虽说21hit的神技无法用，但至少还是有另外一招9Hit的“梦幻粉碎拳”，积蓄EXE槽效果非常可观。当蓄满EXE槽之后，可以让在场HP比较少的角色切换放在后卫的女神出来，然后发动**ネクストフォ－ム**。用这个方法陆续让所有女神都进入**ネクストフォ－ム**状态，并蓄满4格EXE槽，最后来一招4人的合体技就能完美结束战斗。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

BOSS：黑暗星うずむ

打完巨大战之后还有一场天王星うずめ和黑暗星うずめ的单挑，这场单挑的思路跟之前打杂兵一样，绕道对手背后用 21Hit 神技“我流·梦双连击”积蓄 EXE 槽，然后发动 EXE 必杀技，重复两次就能将对方击倒，理论上不用吃药。





打倒黑暗星**うずめ**之后，游戏就会通关并迎来真结局。

二周目继承内容（可选）

全部剧情过后玩家会回到超次元的世界，此时存一个存档，然后继续进行其他探索和冒险。跟**プラネテュ－ヌ**的**イストワ－ル**对话可以继承存档开新一周目，继承的内容玩家可以自己选择，具体如下：

- 角色，继承这一项之后初始就能使用全部角色；
- 角色等级；
- 好感度（**リリィランク**）；
- 见闻者；
- 见闻者等级；
- 道具；
- 金钱；
- 游戏时间；
- EXE 槽最大等级；
- 任务等级。

全结局分支条件

本作实际上有 3 个结局，分别为猛争恶堕 END（坏结局），成佛 END（普通结局）和复活 END（真结局）。其中坏结局没有 CG 也没有奖杯，完全可以不管的。三个结局的分歧在《心次元》剧本里。

猛争恶堕结局

《心次元》篇第三章，进入**オラトリオの**回廊打 4 女神之前，大地图上有 4 个绿色“！”提示的剧情点，这 4 个剧情点跟 4 女神的梦有关。全部都触发了的话，打倒 4 女神的时候就能继续正常流程，但如果漏了任何一个剧情点，那么打赢 4 女神之后就会直接迎来 BAD ENDING。

成佛END与复活END

两个结局剧情走向几乎是一样的，只是复活 END 在成佛 END 后面还多一小段流程出来。达成复活 END 的【FLAG】一共有 8 个，其中有 6 个是在大地图上的角色会话剧情，这些剧情没有“！”提示，但是选择对话之后会切换到 AVG 模式（不过没有语音）。虽然要到《心次元》篇尾声的时候才出现分歧，但是 8 个 FLAG 在《零次元》篇里面有一个，其余都在《超次元》篇里面，上文流程攻略里都有注明，这里再总结一下。如果全部达成的话就能进入复活 END，否则进入成佛 END。



FLAG	发生时间	触发条件条件与内容
1	《零次元》第五章	NEP子一个人回到超次元世界，跟主城所有剧情相关NPC对话之后跟**イストワ－ル**对话，内容提示为“…うう…头が…”
2	《超次元》ネプテュ－ヌ篇	完成了公会任务“まず手慣らす”之后跟**イストワ－ル**对话，内容提示为“…そういえば、どこかで见览えがあるような…”
3	《超次元》ネプテュ－ヌ篇	达成【FLAG 2】，并且プラネテュ－ヌ信仰值60%以上的时候跟**イストワ－ル**对话，内容提示为“zzz…”
4	《超次元》ネプテュ－ヌ篇	完成【FLAG 3】之后，完成公会任务“い－すんからの依赖1”
5	《超次元》ネプテュ－ヌ篇	完成【FLAG 5】之后，弯沉公会任务“い－すんからの依赖2”
6	《超次元》ノワ－ル篇	ラステイション的信仰值在40%以上，跟ノワ－ル对话，内容提示为“…ふぅ。なんだか疲れちゃつたわ”
7	《超次元》ブラン篇	ルウィ－的信仰值在40%以上，跟ブラン对话，内容提示为“ちょっと疲れたわ”
8	《超次元》ベ－ル篇	リ－ンボックス信仰值在40%以上，跟ベ－ル对话，内容提示为“ちょっとだけ休もうかしら”

纯粹为了达成结局条件刷信仰值的方法

上述的条件里面，有 4 个是跟国家的信仰值有关的，刷信仰值最快的方法是投资“广报”，在ノワ－ル、ブラン、ベ－ル这三个篇章里面，将广报提升到 LV3（需要金额为 18000），并且再完成 2~3 个支线任务即可达成要求的 40%。

不过要注意不要章节一开始就去投资，因为战斗的时候发动女神化会消耗信仰值，如果太早投资了广报，做任务的时候就不能使用女神化了。因此笔者建议大家可以先发展主要剧情，等同伴都加入了之后，再去刷公会任务。同时完成 3 个然后一口气报告了，最后再去投资广报（钱要一开始准备好）。

ネプテュ－ヌ要求的信仰值高一些，但方法不变，不过资金不足的话，广报不要投资 LV5，因为 LV5 是不增加信仰值的。



全神作芯片组合方式

游戏名	黄芯片	蓝芯片	红芯片	追加技能
すんごいマ–リョ兄弟	L3 アクション	L3 ヒゲのイタリア人	L2 キラ–狙い	物理伤害减轻10%
バ–チャバトラ–	L4 对战格斗	L2 ポリゴン	L3 有名クリエイタ–	会心率+15%
蒲井たちに依る	L5 ノベル	L3 シルエット	L1 推理	逃走概率+50%
コ–ルド オブビュ–ティ–	L1 FPS	L1 超美丽3DCG	L3 战争	好感度提升+3
どきどきメモリウム	L2 ギャルゲ–	L3 历史	L2 萌え	好感度提升+3
チャ–テッド	L1 TPS	L1 超美丽3DCG	L2 冒险	吹飞无效
ドランククエスト	L5 RPG	L4 ファンタジ–	L3 王道	毒无效
モヌスタ–ハソタ–	L4 ハンティング	L4 合成	L2 キラ–狙い	病毒无效
グラソシ–リスモ	L3 レ–ス	L1 超美丽3DCG	L4 ワ–ルド ワイド	无气力无效
ファイナリストファンタジア	L5 RPG	L1 超美丽3DCG	L4 专门用语	气绝无效
铁钢と右拳	L4 对战格斗	L1 コンボ重视	L1 映像ソフトとパック	麻痹无效
いわお	L3 アクション	L4 长寿シリ–ズ	L4 超绝难易度	混乱无效
ノブくんの希望	L3 シミュレ–ション	L3 历史	L2 エポックメイキング	影缝无效
海男	L3 シミュレ–ション	L3 マイク使用	L3 ニッチ	ラウンド ガ–ド
〆タルギア–ズ	L5 战略谍报	L3 おっさん	L3 战争	背部遇敌不会被先制
物怪クロック	L5 RPG	L1 モンスタ–	L5 和风テイスト	背部遇敌不会被先制
ストリ–トバスタ–2	L4 对战格斗	L1 对战	L2 エポックメイキング	发动女神化回复全异常状态
はっ！？ミスタ–！？	L4 野球	L4 长寿シリ–ズ	L2 エポックメイキング	不参加战斗也能获得经验值
スペ–スランカ–	L3 アクション	L2 バカゲ–	L4 おどろくほどすぐ死ぬ	DEBUFF无效
リングの逸话	L5 アドベンチャ–	L3 アイテム收集	L3 キラ–狙い	DEBUFF无效
村	L5 ノベル	L4 实写	L3 有名クリエイタ–	经验值增加Lv3
すんごいマ–リョゴ–カ–ト	L3 レ–ス	L3 ヒゲのイタリア人	L1 ライト层狙い	战斗结束后HP回复15%
デモンズスピリット	L4 アクションRPG	L4 ファンタジ–	L4 超绝难易度	エンド ヒ–ルSPL3
グランド オブ王都	L4 クライムアクション	L4 オ–プンワ–ルド	L4 子どもはまだだめ	エンド ヒ–ルWL3
バイオは4番サ–ド	L3 アクション	L5 ゾンビ	L4 ミリオン狙い	女神化后SP消耗–15%
スーパ–メカで对战	L4 シミュレ–ションRPG	L5 ロボット	L5 人气原作	发动女神化回复SP10%
ポシェットモン　盐	L5 RPG	L1 モンスタ–	L5 子ども向け	每回合回复HP7%
奇妙なダンジョンかも知れん	L5 RPG	L4 合成	L2 自动生成ダンジョン	每回合回复HP7%
ロロの後、リエちゃんが	L5 RPG	L4 合成	L4 人气绘师	リジェネレイトSPL2



全渣作芯片组合方式

游戏名	黄芯片	蓝芯片	红芯片	追加技能
チ–タ–と面 Part2	L3 アクション	L5 动物	L3 ニッチ	给予伤害和受到伤害全部会心
オ–クスペ–ス	L5 RPG	L3 シ–ムレス	L1 芸能人が声优やる	属性耐性+100%，每回合SP减少5%
ぷしゅ~	L3 MO	L2 SF	–	物理耐性–50%，但每回合HP回复5%
あんまし！学园探侦团	L5 アドベンチャ–	L1 学园	L4 超绝难易度	每回合HP减少5%、战斗后SP回复10%
八万四钱圆	L5 ノベル	L1 ホラ–	L3 有名クリエイタ–	属性耐性+100%，每回合SP减少5%
小奥さん	L5 アドベンチャ–	L3 历史	L3 ホバ–走行	物理耐性+50%，属性耐性–100%
目指そうぜ！夏のあの球场	L4 野球	L1 学园	L3 移植	物理耐性–100%，会心率+100%
プロサルファ–猪	L1 ゴルフ	L5 アニメ	L5 人气原作	物理耐性+50%，被会心率+50%
ダメかぁ・・・	L4 野球	L5 アニメ	L5 人气原作	每回合HP回复5%，SP减少5%
战国王女	L3 シミュレ–ション	L4 恋爱	L2 萌え	会心率+50%，每回合HP减少5%
ファイナルリベリオン	L5 RPG	L4 とにかく物理で殴れ	L4 ワ–ルド ワイド	物理耐性–50%，但是毒和病毒状态无效
鬼の帝王とずっといっしょ	L4 テ–ブル	L5 动物	L4 超绝难易度	女神化时各项能力增加20%，技能消耗SP+50%
へい！らっしゃい！！4	L3 シミュレ–ション	L3 ちょっとエッチ	L3 移植	物理耐性–50%，但是毒和病毒状态无效
VS斗士	L4 对战格斗	L3 历史	L1 キャラメイク	战斗后SP回复10%，HP减少10%
街とメ–カ–	L3 シミュレ–ション	L1 DLC	L5 タイアップ	战斗后HP回复20%，不能逃跑
ダ–ゴンボ–、ある日爆发	L4 对战格斗	L5 アニメ	L2 すべては运	作为后卫时每回合HP回复5%，SP减少5%
ゲリゲリオン リズム3rd	L3 リズムアクション	L5 アニメ	L5 メディアミックス展开	女神化时各项能力增加20%，技能消耗SP+50%
人生は游びだ！	L2 パ–ティ	L4 人生	L3 ご当地	所有BUFF和DEBUFF无效
チンチロリンで对决や！	L4 テ–ブル	L1 对战	L5 低价格	变身后SP完全回复，但是HP受到99%的伤害
东乡よ、永久に・・・	L1 FPS	L2 バカゲ–	L4 详しくはWEBで	属性耐性–50%，麻痹和混乱无效
重火器 カニとスタンガン	L5 シュ–ティング	L5 モ–ションコントロ–ラ	L3 战争	女神化会受到HP30%的伤害，但是影缝和吹飞无效
とわとわ时间	L5 RPG	L5 アニメ	L2 萌え	每回合HP和SP减少10%
大西洋の风	L3 シミュレ–ション	L2 超リアル	L3 战争	物理耐性+50%，战斗后HP回复5%，SP减少5%
近所の话题	L5 アドベンチャ–	L1 コンボ重视	L2 すべては运	逃走率100%，但是好感度不会增加
びっくり！赤计画	L5 シュ–ティング	L5 アニメ	L2 萌え	物理耐性–100%，属性耐性+100%

奖杯列表

奖杯总数	35	铜杯	17	银杯	13	金杯	4	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	约50小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1.5（双结局，分歧在游戏中期）
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	无

白金路线



本作的奖杯数量不多，但后期有些内容需要重复刷和看运气的。游戏有双结局奖杯，而结局的分歧点在流程中期，所以如果不开 2 周目用 S/L 大法的话，最起码也要重打一遍《超次元》剧本的最后一小节和《心次元》剧本。考虑到继承存档之后打二周目难度非常低，笔者更推荐打 2 周目。如果打 2 周目的话，一周目推荐先完成成佛 END，因为部分迷宫要进入复活 END 路线才会出现。

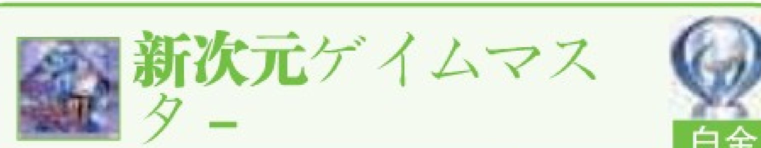
1. 先正常流程打一遍主线，这一周目的目标是成佛 END，所以不需要考虑刷信仰之类的，随意打即可，不过要注意回避 BAD ENDING，原则上也不进行任何多余的投资。

2. 读取通关之后的存档继续游戏，在继承存档之前，先用各种手段赚点钱，然后去给“**うずめの假据点**”或者“**心の废墟**”投资“广报”项目，因为这两处的广报升到最高之后会奖励一套女神装备（**プロセッサ**），心之废墟的一件能卖 250 万，而假据点的一件甚至能卖 5000 万，而且全都是 5 件一套地送。这样以来，钱的问题就完全解决了。不过要注意，二周目是不会继承投资情况的，所以在第一周目先把这两套装备卖了赚钱，然后将钱继承到二周目，再在二周目重新投资拿回来即可。全国家投资完成的奖杯也建议到 2 周目解锁。

3. 跟**イストワール**对话继承存档开二周目，如无特殊需求，建议继承全部项目。第二周目走复活 END 路线，因此游玩的时候要注意触发复活 END 相关的 8 个 FLAG，直到通关。

4. 两个结局完成之后，将剩下还缺的奖杯补了即可白金。

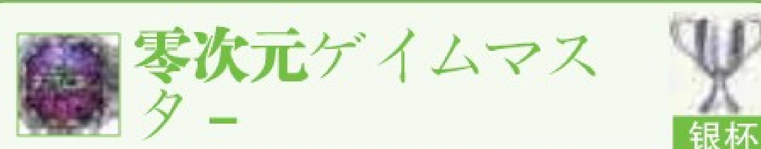
注：还有一个会错过的奖杯是**クイズ**王，这个奖杯是投资“广报”项目到 Lv6 出现电视问答环节，6 个国家的问题全答对才能解锁。如果答错了不要存档，否则又得重打一周。



取得条件：获得其他全部奖杯



取得条件：进游戏送奖杯



取得条件：《零次元》剧本通关



取得条件：《超次元》剧本通关



取得条件：《心次元》剧本达成成佛结局



取得条件：《心次元》剧本达成复活结局

奖杯说明：复活结局有 8 个相关的条件，具体可查看流程攻略的结尾部分。



取得条件：第一次修建道路

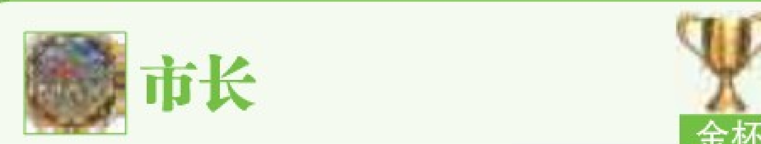


取得条件：第一次进行投资



取得条件：商业、工业、广报升到最大 LV

奖杯说明：任意都市中的任意一项升到最高即可解锁。



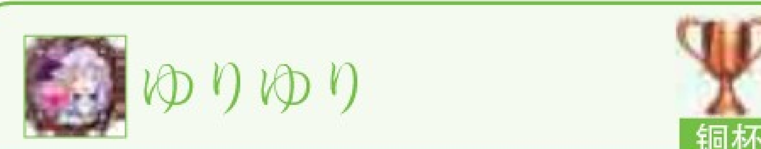
取得条件：全部都市的商业、工业、广报投资到最大 LV

奖杯说明：先投资“**うずめの**假据点”的广报到最大，将送的那一套女神装备卖掉，瞬间可以解决资金问题，具体可参照“白金路线”部分。



取得条件：城镇之间进行一次贸易

奖杯说明：《超次元》篇 4 个国家的剧本都打完之后，在大地图上将两个国家之间的线连接起来即可解锁。



取得条件：任意角色之间的好感度升到最高



取得条件：任意一名角色跟其他全部角色好感度升到最高

奖杯说明：提升好感度最有效行为是使用道具对该角色进行复活（+10），其次是对其使用道具、

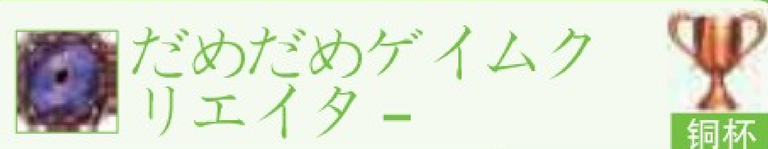




一起发动阵型技或合体技、一起作为前锋参加战斗（+5）。好感度加到 100 点升 1 级。另外，开发游戏系统也有增加好感度提升相关的道具。利用那些道具刷起来更快。



取得条件：游戏开发制作出 10 种“神作”



取得条件：游戏开发制作出 10 中烂作

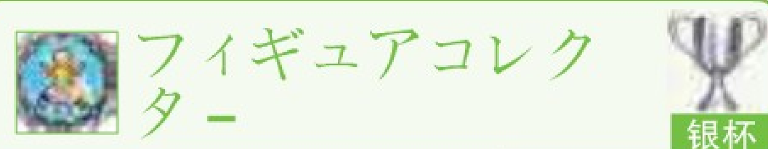


取得条件：首次获得稀有道具（**レアアイテム**）



取得条件：首次获得 S 级稀有道具（S **レアアイテム**）

奖杯说明：游戏攻略过程中自然会解锁。

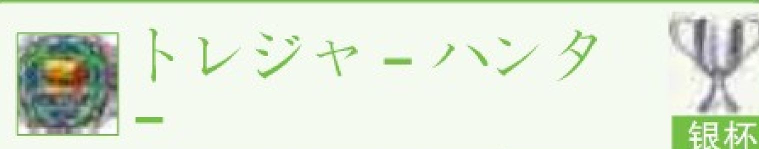


取得条件：获得全部种类的**ゲイムギョウ**界**エッグチョコ**手办，一共 16 种



取得条件：集齐全部女神**チップスカード**，一共 33 种

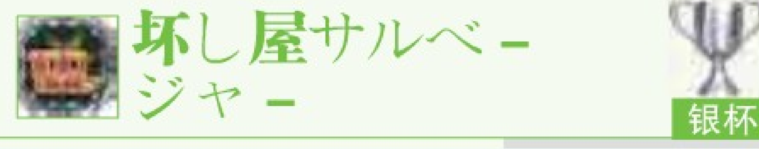
奖杯说明：使用道具“女神**チップス**”的时候会额外获得一张卡片奖励，卡片一共 33 种，其中有 4 张 SR，12 张 R 卡和 17 张 N 卡，SR 卡出现几率大概只有 1% 左右，不过可以用 S/L 大法来刷。至于“女神**チップス**”主要从敌人身上掉落，游戏中很多敌人都会掉落这种道具，可以到“**ヘイロウ**森林”去刷。



取得条件：发现全部隐藏宝箱



取得条件：破坏迷宫中的障碍物获得 50 个道具



取得条件：破坏迷宫中的障碍物获得 100 个道具



取得条件：开发 100 种道具



取得条件：累计获得 100 万



取得条件：战斗 300 次



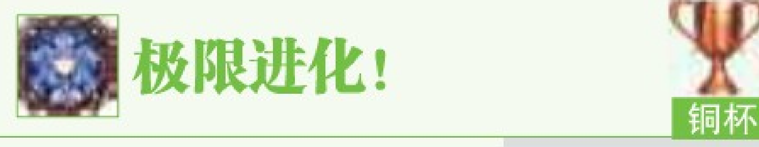
取得条件：战斗 1000 次



取得条件：首次达成 100Hit 连段



取得条件：最大伤害达到 10 万



取得条件：首次使用**ネクストフォ－ム**模式

奖杯说明：剧情发动**ネクストフォ－ム**的不算，必须玩家自己发动才算。



取得条件：首次使用 2 人阵型技能攻击



取得条件：首次使用 3 人或 4 人阵型技能攻击



取得条件：使用 100 次阵型技能



取得条件：进行 100 次部位破坏



取得条件：任意一名角色练到 Lv99



取得条件：《**クイズ！ ミリオネプ！**》全部问题回答正确





文 纱迦　美编 心の永恒


注：本攻略不涉及原日版DLC相关的内容。

大受好评的“DQ 无双”不负众望地推出了官方中文版。印象中这是“《DQ》系列”第一次推出官方中文版，可谓意义深远。本作还可以继承日文版的存档，奖杯也是共通的，省去了玩家从头开始的烦恼，当然少拿一份奖杯可能也会让部分玩家感到不爽。本期攻略以官方中文版展开，帮助大家轻松搞定白金奖杯！



勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	Koei Tecmo	动作角色扮演
PS4	勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	亚版
	2015年6月4日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为398港币		

成为勇者的速成讲座：入门篇

基础知识

由于“《DQ》系列”照顾低龄日本玩家的传统，游戏中的汉字很少，取而代之的是满屏的假名。如今有了中文版，一切困扰都不再存在！接下来首先让我们从存档继承开始说起。

存档继承

中文版可以继承日文版的存档。只要你的机器里存在日文版的存档，那么在开始中文版游戏之后，系统就会询问玩家是否要继承过来。选择继承的话，日文版的存档仍将继续存在，而原中文版的存档会被覆盖。当玩家玩过中文版并保存进度之后依然可以继承存档，方法是在主菜单下选择“继承保存资料”。

注意，本作中玩家最多可以保存 10 个进度，继承存档后日文版的存档会覆盖原中文版的全部进度，而不能只继承日文版的部分进度，或是只保留中文版的部分进度。这点还请注意一下。

在继承存档之后，玩家拥有一次给两位原创主人公改名的机会，本文采用的是默认名字，即梅亚（女）和艾科特（男）。

设定

在大本营时按△或 START 键，可以调出菜单。依次选择作战→设定，可以对游戏设定进行更改。下面单独解说一下系统设定里各项的意思。注意更改后还要选择“决定”才能保存更改。

显示伤害值：开启后敌我双方受到攻击后都会如 RPG 游戏那样冒出具体伤害值。

显示操作提示：战斗中是否显示操作说明。

控制器震动机能：选择是否开启振动。

自动保存：开启后游戏会自动存档。如果关闭的话必须手动到教会存档。



连接网络：非联机状态下选择开启，会不时出现联网提示，比较麻烦。

闪避操作：决定闪避的操作是 R1 还是 R2。

键位说明

在菜单中的动作一览里，按□键可以选择两种操作方法，选择简单操作时，系统会自动帮助玩家出招，此时□为不消耗 MP 的技巧，△为消耗 MP 的技巧。选择专家即为下文所述的正常操作。由于本作并不存在特别复杂的操作，所谓的简单操作完全没有必要。本文中凡是涉及到键位的说明，全部以专家操作为准。

以下为战斗键位的说明。玩家可以在菜单中的作战→游戏说明→动作→操作方法里查看官方说明，不过由于官方说明和玩家习惯有一定出入（如受身被翻译为翻身），这里就额外解释一下。

个人推荐在设定中将闪避的操作更改为 R1，长时间游戏后大家就能体会到这样做的好处。

键位	说明
L2	更换操作角色
L1	防御/受身/视角复位
R1+□/△/×/○	发动咒文/特技
R1+十字键	←/→选择回复道具，↑使用
R2	闪避
十字键	←/→选择怪物伙伴，↑召唤，↓↓丢弃
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角/切换锁定目标
R3	锁定/解除锁定
触控板	切换地图
OPTION	调出菜单
□	攻击1
△	攻击2
×	跳跃/开宝箱
○	蓄斗志/斗志高昂（斗志全满时）/ 发动必杀技（斗志高昂中）

成长篇

能力解说

能力	含义
最大HP	角色的生命值。当HP变为零时角色阵亡，进入等待救援的状态。
最大MP	特技和咒文的来源。MP会随时间而少量回复。
攻击力	影响攻击对敌人造成的伤害。
守备力	影响受到敌人攻击时的伤害。
魔力	影响咒文对敌人造成的伤害，以及MP的回复量。
力量	影响攻击力。
耐力	影响守备力。
智慧	影响魔力。
灵巧	影响会心一击的发生率。
防御力	影响玩家防御敌人的攻击时受到的伤害，只会出现在装备上。

升级和技能点



升级是角色扮演游戏中最传统的成长手段，本作也不例外。升级之后主人公们的各项数值都会得到提高，而且能获得技能点数。游戏中每个角色的等级最高是 99 级，99 级并不能学完全部技能，不过继承存档后开始新游戏时，系统会额外赠送 50 个技能点数。玩家最快可以在三周目（即额外获得 100 个技能点数）学完全部技能。

技能点数在本作中十分有用，通过菜单中的作战→分配技能点数可以学习各种技能。技能以图表的形式出现，分为 4 个部分：特技・咒文、角色专用、特殊效果、能力参数。技能初期不会全部开放，要随着级别的提升来解锁，也有需要习得前置技能才会开启的技能。

从实用性方面来说，首先应该习得的是各角色的特技/咒文，这些会在战斗中起到很大作用。之后是斗志相关的技能，包括延长持续时间，加速斗志槽增长等等。数值栏的技能初期全部只需要 3 个技能点即可习得，花上很少的点数提升能力也是不错的选择。然后再习得强化特技/咒文的技能即可。部分珍贵的专用技能要果断习得。

斗志



在战斗中当玩家攻击敌人或吃到特定回复道具时，左下方角色头像旁的弧形槽就会涨长。这条槽被称为斗志槽，俗称斗志槽，其性质和《无双》中的觉醒槽类似，不过可以按住○键来蓄斗志。

当斗志槽蓄满之后按○键即可进入斗志高昂状态，俗称爆气。此状态下爆气角色处于无敌状态，同时攻击力上升，MP 不减，还可以使用二段跳（××）和空中冲刺（×R2）。在斗志高昂状态中按○键即可发动威力巨大的必杀技，必杀技发动后强制解除斗志高昂状态。如果不主动发动必杀技，当斗志高昂状态结束时也会自动发动必杀技，所以一般情况下没必要主动使用必杀技。如果觉得必杀比较浪费时间，可以在斗志高昂状态即将结束前换人，这样变为非操作角色的同伴就不会使用必杀技了。

装备

装备是角色扮演游戏中的重要环节。本作的装备主要通过在商店中购买和与小徽章王交换获得，部分任务也会赠送一些装备。装备可以分为以下 4 类：

武器：影响攻击力和防御力，每个角色使用的武器种类是固定的。

盾：只有部分角色可以使用，主要用于提升防御力。

宝珠：提升守备力的宝珠，同时附有咒文防护等多种效果。

饰品：每个角色可以装备 3 个饰品，效果丰富多彩。饰品主要通过炼金获得，还可以进化强化。

随着剧情的推进，商店中出售的装备会越来越好，价格也会越来越高。玩家可以选择将不用的装备卖掉，注意在出售画面中，标有 E 字的代表当前装备中的物品，而这种物品也可以卖掉，一定要注意不要卖错了。

怪物硬币

在战斗中打死敌人后，有几率出现对应的怪物硬币，获得之后按↑键可以将其召唤出来。怪物硬币的种类会显示在画面的最下方，不同的硬币占用的空间也不一样，当超出格子容量时不能获得。玩家可以用←→选择种类，按↓↓来丢弃已获得的怪物硬币，从而腾出空间。

怪物硬币按用途可以分为两类，一种是防御型，召唤出来后先发动一次攻击或辅助效果，之后会作为同伴一直存在于场上，此时对应的怪物硬币不会消失，而是会显示怪物的血量。当格子全满时再吃到和召唤出来的怪物相同的硬币，可以将怪物的 HP 补满。另一种是支援型，这种怪物召唤出来时会发动强大的能力，例如超高的攻击力或是高回复力，但发动完之后就会立刻消失。

由于怪物伙伴的 AI 不算高，而且移动速度慢，因此一般只在保护目标或面对强敌时使用。硬币格子的上限需要通过做任务来增加。

人物篇

本作虽然可以选择的角色数量不多，但角色之间的操作有较大区别。男女主人公的操作是用△来取消□。但也有□△分别连打，以及用□来取消△的角色，具体可以在游戏中按 OPTION 键暂停后，选择“动作一览”来查看。本文将不作介绍。

艾科特



本作的男主人公，使用单手剑和盾牌作战，出招方式接近于《无双》，即用△的重攻击来取消□的轻攻击。□△、□□△、□□□△之后可以用△来取消，之后继续进入□开始的循环，动作性较强。擅长使用附加火属性的物理攻击和火属性雷属性魔法，能够使用弹返来反弹敌人的攻击并大幅蓄气。

特技和咒文

炼狱斩：R1+□，向前方发射巨大的火龙卷。

火炎斩：R1+△，敲打地面出现火柱，将范围内的敌人吹飞。

迪恩：R1+○，召唤落雷攻击敌人的咒文，强化至拉伊迪恩、基加迪恩后，可提升落雷的威力和范围。

鲁拉：R1+×，可以快速往来于战场上的传送点。需要完成支线任务获得，与技能点无关。

专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
炼狱斩强化	5	—	炼狱斩的范围变大	炼狱斩习得
火炎斩强化	20	—	火炎斩中按住△键可以连续攻击敌人	火炎斩习得
升空斩	5	—	□△中按住△键可以追加跳跃攻击	
灼热火炎斩强化	8	—	□□□△中按住△键可以提升威力	
滞空斩	3	—	空中按住□键的攻击命中时可以弹跳到高处（最多3次）	
弹回攻击	5	—	即时防御可以弹返敌人的攻击	
弹回攻击时斗志上升	5	—	弹返成功时斗志槽大幅上升	弹回攻击习得
最大HP+10	10	—	最大HP+10	
最大MP+5	10	—	最大MP+5	
力量+5	10	—	力量+5	
耐力+5	10	—	耐力+5	
智力+5	10	—	智力+5	
闪避强化大	15	—	闪避的无敌时间大幅延长	
斗志高昂状态持续+4秒	8	—	斗志高昂状态的持续时间+4秒	Lv18以上
不消费MP几率+5%	6	—	MP消费时有5%的几率不消费	Lv22以上
濒死时逐渐提升斗志	6	—	HP低于20%时斗志槽自动缓慢恢复	

梅亚



本作的女主人公，各方面都与艾科特一样，只有以下不同。首先梅亚擅长使用带冰属性的物理攻击和冰属性雷属性的咒文，由于本作的冰属性有几率将敌人冻住，因此实用性比单纯强调威力的火属性要高不少。另外作为历代神器之一的隼之剑（攻击时附加分身效果）在本作中只有梅亚能装备。

特技和咒文



钻石星尘：R1+□，向前方发射巨大的冰龙卷。

冰结斩：R1+△，敲打地面出现冰花，将范围内的敌人吹飞或冻住。

迪恩：R1+○，召唤落雷攻击敌人的咒文，强化至拉伊迪恩、基加迪恩后，可提升落雷的威力和范围。

鲁拉：R1+×，可以快速往来于战场上的传送点。需要完成支线任务获得，与技能点无关。

专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
钻石星尘强化	5	—	钻石星尘的范围变大	钻石星尘习得
冰结斩强化	20	—	冰结斩中按住△键可以连续攻击敌人	冰结斩り习得
升空斩	5	—	□△中按住△键可以追加跳跃攻击	
暴雪冲击强化	8	—	□□□△中按住△键可以提升威力	
滞空斩	3	—	空中按住□键的攻击命中时可以弹跳到高处（最多3次）	
弹回攻击	5	—	即时防御可以弹返敌人的攻击	
弹回攻击时斗志上升	5	—	弹返成功时斗志槽大幅上升	弹回攻击习得
最大HP+10	10	—	最大HP+10	
最大MP+5	10	—	最大MP+5	
力量+5	10	—	力量+5	
耐力+5	10	—	耐力+5	
智力+5	10	—	智力+5	
闪避强化大	15	—	闪避的无敌时间大幅延长	
斗志高昂状态持续+4秒	8	—	斗志高昂状态的持续时间+4秒	Lv18以上
不消费MP几率+5%	6	—	MP消费时有5%的几率不消费	Lv22以上
濒死时逐渐提升斗志	6	—	HP低于20%时斗志槽自动缓慢恢复	

迪尔克



原创 4 人组中的老国王，尽管很容易被人忽视，但实际上十分强力。国王之怒消耗虽高，但范围、威力都十分优秀，斗志槽也加得很快。而且还有提升全员斗志槽积攒速度的斗志宝玉。老国王的缺点是招式少，打起来比较单调，习得新招之后会好那么一点儿，推荐△□对单、△△□对群。

特技和咒文

冰结乱击：R1+□，冰属性的 4 连击。
黄泉之门：R1+△，召唤魔法阵吸住敌人，硬直很长。
国王之怒：R1+○，召唤巨大的陨石攻击敌人，并伴随大量小陨石。
斗志宝玉：R1+×，15 秒内我方全员的斗志槽增加量 1.2 倍。



专用技能				
名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
斗志宝玉	6	15	新技：R1+×	
国王之怒强化	20	—	使用国王之怒时小陨石的落下时间从3秒延长到5秒	国王之怒习得
飞翔脚强化 1	8	—	飞翔脚追加攻击：△△△	Lv16以上
飞翔脚强化 2	8	—	飞翔脚追加攻击：△△△△	飞翔脚强化 1 习得
牢钉	8	—	新技：△□	
横扫	8	—	新技：飞翔脚后□	Lv20以上
反击	5	—	即时防御敌人的攻击后可以反击	
最大HP+10	10	—	最大HP+10	
最大HP+10	10	—	最大HP+10	
力量+5	10	—	力量+5	
力量+5	10	—	力量+5	
耐力+5	10	—	耐力+5	
闪避强化大	15	—	闪避的无敌时间大幅延长	
斗志爆发	6	—	受到伤害时可以增加斗志槽	Lv22以上
斗志高昂状态持续+8秒	15	—	斗志高昂状态的持续时间+8秒	Lv32以上
濒死时逐渐提升斗志	6	—	HP低于20%时斗志槽自动缓慢恢复	

朱莉叶



使用回旋镖的女发明家，当回旋镖回手的时候会发光，此时按下□或△即可使用强力追击。回旋镖范围广，而且能对空，但攻击频率太低。特技和咒文比较强力，但 MP 消耗大，总的来说是一个只在特定场合中有用的角色，比如需要操作大炮，或解除我方异常状态时。

特技和咒文



烈焰鸟：R1+□，向前方召唤巨大的火鸟，与巴基系咒文产生的龙卷配合，可以提升龙卷的威力。
强力投掷：R1+△，向前方投掷巨大的回旋镖，范围极大，低难度下刷材料的神技。与巴基系咒文产生的龙卷配合，可以提升龙卷的范围。
巴基：R1+○，召唤龙卷攻击敌人，持续时间约 5 秒，强化至巴基玛后可以召唤两个龙卷，巴基克罗斯则是 4 个。与特定特技配合还有变化。
净化之雨：R1+×，解除全员的异常状态，甚至可以提前预判发动。

专用技能				
名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
净化之雨	3	4	新技：R1+×	
烈焰鸟强化	20	—	烈焰鸟的有效时间从5秒延长至7秒	
连发魔法枪	20	—	新技：空中△。连按△可以增加攻击次数	Lv20以上
二重切强化	8	—	接镖时按□或△发动追击的时机变得宽松	
迅捷投掷	20	—	回旋镖的飞行速度增加	Lv26以上
永无止尽的求知欲	3	—	魔弹炮威力1.5倍，弩炮威力4倍	
最大HP+10	10	—	最大HP+10	
最大MP+5	10	—	最大MP+5	
最大MP+5	10	—	最大MP+5	
力量+5	10	—	力量+5	
智力+5	10	—	智力+5	
智力+5	10	—	智力+5	
闪避强化大	15	—	闪避的无敌时间大幅延长	
不消费MP几率10%	6	—	MP消费时有10%的几率不消费	Lv22以上
会心时大幅恢复MP	15	—	会心一击时MP大幅回复	Lv32以上
濒死时魔力吐息	6	—	HP低于20%时MP自动缓慢恢复	

亚莉娜



来自《DQ4》的人气角色，以拳套作为武器，速度快、攻击力强、会心率高是其特征。亚莉娜自带反击特技，受到攻击前瞬间使用回避即可发动。使用分身之后可以大幅增加攻击段数，习得技能后在△攻击后按□或△可以使出不费 MP 的简易分身。而在习得特定技能后更是只要连按键就可以轻易分身。由于对 MP 要求不高，可以装备特定的饰品来实现高伤害。

特技和咒文

爆裂拳：R1+ □，百裂拳模样的招式，强化后连按或按住□可以增加段数。

分身拳：R1+ △，作出两个分身，持续时间 30 秒，强化后提升至 45 秒。

飞翔拳：R1+ ○，向天空的连续突击技，强化至改和极后可蓄力飞得更高。

大喝：R1+ ×，短暂蓄气后将前方的敌人震倒。



专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
大喝	3	10	新技：R1+ ×	
爆裂拳强化	20	—	爆裂拳后按住□可以增加段数	
分身拳强化	25	—	分身拳的持续时间延长到45秒	
大喝强化	5	—	大喝的范围变广	大喝习得
正拳突击强化	5	—	飞翔拳可以蓄力到最大伤害	Lv20以上
提升正拳突击会心率	8	—	正拳突击（△蓄力）的会心率上升	Lv24以上
分身强化	8	—	△攻击后□或△的分身更容易分身	
反击后提升斗志	5	—	反击成功时斗志槽上升	
最大HP+10	10	—	最大HP+10	
力量+5	10	—	力量+5	
力量+5	10	—	力量+5	
耐力+5	10	—	耐力+5	
闪避强化大	15	—	闪避的无敌时间大幅延长	
斗志爆发	6	—	受到伤害时斗志槽增加	Lv22以上
斗志高昂状态持续+4秒	8	—	斗志高昂状态的持续时间+4秒	Lv18以上
濒死时提升会心几率	15	—	HP低于20%时会心率上升	

克里弗特



亚莉娜的跟班，以长枪作为武器，各项能力值都属于中等偏上。□攻击强调速度，△攻击强调范围和威力，攻击套路略显单调，但攻击时能够使出垫步是一大特色。能够使用全员加防魔法是他的最大优势，能够无消耗使用世界树之叶救人的特技也很有用。此外还能使用不怎么值得期待的即死魔法。

特技和咒文

狼牙突刺：R1+ □，向前方的突刺，强化至改和极后，威力、范围、射程都会提升。



雷鸣突刺：R1+ △，雷属性的范围技。

扎奇：R1+ ○，一定几率秒杀敌人的即死魔法，升级后的扎拉奇能同时攻击复数敌人。

斯库尔托：R1+ ×，15 秒内我方全员所受的伤害（咒文除外）减少 70%。强化后时间延长至 22 秒。

专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
斯库尔托	3	10	新技：R1+ ×	
雷鸣突刺强化	8	—	雷鸣突刺的范围变广	雷鸣突刺
斯库尔托强化	20	—	斯库尔托的持续时间从15秒延长到22秒	斯库尔托习得
一闪突刺强化	5	—	△蓄力可以蓄到最大伤害	Lv20以上
乱突强化	20	—	乱突（△△）的攻击次数上升	
垫步强化 1	8	—	攻击中使用垫步的次数上升	Lv22以上
垫步强化 その2	20	—	攻击中使用垫步的次数继续上升	垫步强化 1 习得
圣者的祈祷	20	—	复活同伴时世界树之叶的数量不会减少	
最大MP+5	10	—	最大MP+5	
耐力+5	10	—	耐力+5	
耐力+5	10	—	耐力+5	
智力+5	10	—	智力+5	
不消费MP几率+10%	15	—	MP消费时有10%的几率不消费	Lv28以上
会心时大幅恢复MP	8	—	会心一击时MP大幅回复	Lv32以上
濒死时魔力吐息	15	—	HP低于20%时MP自动缓慢恢复	
偶尔发动天使守护	15	—	阵亡时有一定几率以半血状态自动复活	

泰瑞



来自《DQ6》的剑士，制作人的亲儿子级别的角色。开分身之后真空斩接空中△，反复使用这一招就是本作对抗BOSS级强敌时的最大杀招，威力和斗志槽积攒量都相当可观。泰瑞不仅能像两位主人公那样用△来取消□△、□□△、□□□△，还可以用△蓄力来取消上述招式，用起来手感一流。此外他还有可以吸血的招式，说是本作最强角色没有争议。

特技和咒文

真空斩：R1+□，跳起往下方发射龙卷，神技。

闪电雷光斩：R1+△，雷属性的范围技。

隼斩：R1+○，向前方的突击技，真正价值在于附加的15秒分身效果。

奇迹剑技：R1+×，发动后30秒时给予敌人伤害的8%将转化为自身HP。



专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
奇迹剑技	15	11	新技：R1+×	
真空斩强化	5	—	真空斩的范围变广	真空斩习得
隼斩强化	25	—	隼斩附加的分身数量从1增至2	隼斩习得
升空斩	5	—	□△后长按△可以自动跳起	
神速连击强化	20	—	□□△后连按△可以增加攻击次数	Lv20以上
雷鸣斩强化	8	—	□□□△后长按△可以增加威力	
滞空斩	5	—	空中按住□键的攻击命中时可以弹跳到高处（最多3次）	
弹回攻击	5	—	即时防御可以弹返敌人的攻击	
最大HP+10	10	—	最大HP+10	
力量+5	10	—	力量+5	
力量+5	10	—	力量+5	
耐力+5	10	—	耐力+5	
闪避强化大	15	—	闪避的无敌时间大幅延长	
斗志爆发	6	—	受到伤害时斗志槽增加	Lv22以上
会心时大幅恢复MP	8	—	会心一击时MP大回复	Lv32以上
濒死时提升会心几率	15	—	HP低于20%时会心率上升	

洁西卡



来自《DQ8》的超人气妹子，属于制作得很用心的角色，招式都很有特色。洁西卡贵为我方惟一的回复役，自身物理攻击和魔法也都不弱。其普通攻击还具有不会被盾牌反弹的隐藏属性，很有必要长期占用一个出场名额。特技性感射线能让特定敌人陷入硬直，但发动过程并非无敌，要特别小心。

特技和咒文

疾风迅雷：R1+□，雷属性范围攻击。

性感射线：R1+△，用性感射线魅惑特定敌人，射程不短，但速度慢。



夏德：R1+○，冰魔法，强化至夏达尔克和玛夏德后，威力和范围都会增加。

振奋之舞：R1+×，用舞蹈来给我方全员回复HP。

专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
振奋之舞	15	25	新技：R1+×	
疾风迅雷强化	5	—	疾风迅雷的范围变广	疾风迅雷习得
振奋之舞强化 1	20	—	振奋之舞的回复效果上升	振奋之舞习得
振奋之舞强化 2	20	—	振奋之舞的回复效果大幅上升	振奋之舞强化 1习得
地行大蛇强化	8	—	□□□△的范围变广	
横扫挥击	5	—	△后左摇杆的左右+△会出现变化	
反弹咒文	5	—	即时防御敌人的咒文可以将咒文反弹回去	
最大MP+5	10	—	最大MP+5	
最大MP+5	10	—	最大MP+5	
耐力+5	10	—	耐力+5	
耐力+5	10	—	耐力+5	
智力+5	10	—	智力+5	
斗志高昂状态持续+4秒	8	—	斗志高昂状态的持续时间+4秒	Lv18以上
不消费MP几率+10%	15	—	MP消费时有10%的几率不消费	Lv28以上
会心时大幅恢复MP	8	—	会心一击时MP大回复	Lv32以上
濒死时魔力吐息	15	—	HP低于20%时MP自动缓慢恢复	

杨加斯



来自《DQ8》的大叔，尽管其貌不扬，但实力不俗。攻击方式简单粗暴，而且每一段都可以按住键来蓄力，不过速度较慢。特技吹口哨可以拉怪，大防御可以完全防御绝大部分敌人的攻击，在特定场合有奇效。不过最大价值当属拥有降防神技，从输出方面来说降防的效果要远胜于加攻，因此对付强敌时不妨多用。

特技和咒文

苍天魔斩：R1+ □，高威力的二连击，强化至改和极后威力更大。

裂盔斩：R1+ △，拥有 15 秒内范围减防效果，神技。

口哨：R1+ ○，吹口哨将附近的敌人吸引过来。

大防御：R1+ ×，除部分咒文外可免疫所有攻击（不免疫的攻击伤害按防御计算）。



专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
大防御	6	5	新技：R1+×	
裂盔斩强化	20	—	裂盔斩的降防效果延长至20秒	裂盔斩习得
口哨强化	5	—	口哨的范围变广	口哨习得
缩短蓄力时间	20	—	连续使用蓄力攻击时，蓄力所需的时间变短	Lv24以上
提升闪避性能 1	20	—	闪避的距离变长	Lv20以上
提升闪避性能 2	25	—	可以边蓄力边闪避	Lv32以上
最大HP+10	5	—	最大HP+10	
最大HP+10	10	—	最大HP+10	
力量+5	10	—	力量+5	
力量+5	10	—	力量+5	
耐力+5	10	—	耐力+5	
耐力+5	10	—	耐力+5	
斗志爆发	6	—	受到伤害时斗志槽增加	Lv22以上
斗志高昂状态持续+4秒	8	—	斗志高昂状态的持续时间+4秒	Lv18以上
会心时大幅恢复MP	8	—	会心一击时MP大回复	Lv32以上
濒死时提升会心几率	15	—	HP低于20%时会心率上升	

碧安卡



《DQ5》原版的两大女主人公之一，用人气卓绝来形容毫不为过。她称得上是游戏中最好用的角色之一，这主要是因为神技：乱射。此技可以同时锁定追踪多个敌人，射程、速度都是一等一的，威力也不低。装上提高会心率的饰品再配合会心时回复MP的技能，完全可以做得无限连发，对付杂兵都不用动方向。在BOSS战时碧安卡实力略弱，不过已经足够了。

特技和咒文

雷电射击：R1+ □，在局部范围内形成持续不断的落雷，是对付机械系敌人以及一周目时的神技。



乱射：R1+ △，神技，按键不放可以瞄准，但事实上直接射的准头也不差。

美拉：R1+ ○，系列的招牌火魔法，强化到美拉米和美拉佐玛后会提升范围。

拉里霍：R1+ ×，睡眠魔法，近战中经常有奇效。

专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
拉里霍	8	7	新技：R1+×	
雷电射击强化	20	—	雷电射击的持续时间从6秒延长到9秒	雷电射击习得
乱射强化	8	—	乱射按住△时，能够锁定的敌人数量变多	乱射习得
多重箭	8	—	按住□键直至箭发黄光时，可以射出复数只箭	
多重箭强化	5	—	射出复数箭时的射程增加	多重箭习得
强力穿刺箭	8	—	按住□键直至箭发蓝光时，可以射具有贯通效果的大威力箭	多重箭习得
强力穿刺箭强化	5	—	射出贯通箭时的射程增加	强力穿刺箭习得
回旋踢强化 1	5	—	△的范围变广	
回旋踢强化 2	8	—	△后可以直接连□	
最大MP+5	10	—	最大MP+5	
力量+5	10	—	力量+5	
智力+5	10	—	智力+5	
斗志高昂状态持续+8秒	15	—	斗志高昂状态的持续时间+8秒	Lv32以上
不消费MP几率+5%	6	—	MP消费时有5%的几率不消费	Lv22以上
会心时大幅恢复MP	8	—	会心一击时MP大回复	Lv32以上
濒死时提升会心几率	15	—	HP低于20%时会心率上升	

芙萝拉



《DQ5》的另一位新娘候补，完全的魔法角色。特征是普通攻击拥有吸收 MP 的特效，然后再配合只要有 MP 就能一直存在的强力魔法，对敌人造成持续的高伤害。普通攻击与其他角色有很大不同，空中□可以构筑魔法墙，是能阻止敌人突进技的神技。最大作用是拥有全员加攻的魔法，编入队伍的价值很高。

特技和咒文



奇迹之月：R1+ □，在局部范围出现大量新月刃，只要 MP 足够就可以一直存在。

大漩涡：R1+ △，在局部范围作出星光漩涡，将附近的敌人统统吸过来，只要 MP 足够就可以一直存在。

伊奥：R1+ ○，爆炸魔法，强化到伊奥拉和伊奥纳曾后会提升范围。

巴依奇尔托：R1+ ×，10 秒内我方全员攻击上升 40%，强化后持续时间翻倍。

专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
巴依奇尔托	15	20	新技：R1+ ×	
大漩涡强化	20	—	大漩涡的范围变广	大漩涡习得
爆裂魔法球	5	—	△放出的魔法球遇到伊奥系咒文后会爆炸	伊奥习得
巴依奇尔托强化	20	—	巴依奇尔托的持续时间从10秒变为20秒	巴依奇尔托习得
魔法球强化 1	20	—	△放出的魔法球变大	Lv20以上
魔法球强化 2	8	—	△放出的魔法球能存在更长时间	Lv24以上
魔镜	5	—	即时防御敌人的咒文可以将咒文反弹回去	
最大MP+5	8	—	最大MP+5	
最大MP+5	10	—	最大MP+5	
耐力+5	10	—	耐力+5	
智力+5	10	—	智力+5	
智力+5	10	—	智力+5	
斗志高昂状态持续+4秒	8	—	斗志高昂状态的持续时间+4秒	Lv18以上
会心时大幅恢复MP	8	—	会心一击时MP大回复	Lv32以上
濒死时魔力吐息	15	—	HP低于20%时MP自动缓慢恢复	
偶尔发动天使守护	15	—	阵亡时有一定几率以半血状态自动复活	

玛妮亚



来自《DQ4》的超人气舞女，可惜实力和原作中刚出场时一样，弱。玛妮亚的特征是维持高连击时会增加回避和滞空的性能，另外她本身就能够在空中使用特技和咒文。但玛妮亚的招式虽然连击数高，但代价就是硬直大而且很难取消，蓄斗志槽的速度也不快，因此用起来比较危险。缺乏有力的辅助手段也是她的致命伤，总的来说是一个上级者向的角色。

特技和咒文



扇之舞：R1+ □，超高连击数的乱舞技，发动时可以略微移动。

疾风炎舞扇：R1+ △，向前方放出两道火龙。

基拉：R1+ ×，向前方放出火属性的冲击波攻击敌人，强化至贝基拉玛后冲击波变为火蛇，强化至贝基拉格恩后冲击波变为两道火蛇。

诱惑之舞：R1+ ×，用舞蹈来吸引身边的敌人，兼备诱敌和降防效果，但自身无防御是最大弱点。

专用技能

名称	所需点数	消费MP	效果	习得条件
诱惑之舞	6	8		新技：R1+ ×
扇之舞强化	8	—	扇之舞的范围变大	扇之舞习得
空中扇之舞	8	—	扇之舞可以在空中使出	扇之舞习得
空中疾风炎舞扇	8	—	疾风炎舞扇可以在空中使出	疾风炎舞扇习得
空中基拉	5	—	基拉系咒文可以在空中使出	疾风炎舞扇习得
诱惑之舞强化	5	—	诱惑之舞的诱敌范围变广	基拉习得
安可	20	—	100 HITS以上时连击数的维持时间变长	诱惑之舞习得
魅惑之舞	8	—	100 HITS以上时回避的性能变好	
最大MP+5	10	—	最大MP+5	
最大MP+5	10	—	最大MP+5	
耐力+5	10	—	耐力+5	
智力+5	10	—	智力+5	
斗志高昂状态持续+8秒	15	—	斗志高昂状态的持续时间+8秒	Lv32以上
不消费MP几率+10%	15	—	MP消费时有5%的几率不消费	Lv28以上
会心时大幅恢复MP	8	—	会心一击时MP大回复	Lv32以上
濒死时逐渐提升斗志	6	—	HP低于20%时斗志槽自动缓慢恢复	

空舰篇

每场战斗结束后，玩家都会回到大本营。在游戏初期大本营是一处野外的营地，设施比较简陋。剧情推进到茱莉叶加入后，玩家就会登上空舰，从而能够使用全部的设施。空舰上的设施包括：武器店、宝珠店、教会、炼金店、酒场、小徽章王、任务场、邮务处、表扬处。下面将介绍一下其中的特殊设施。

炼金所

这是8代的经典要素。当剧情推进到拿到空中战舰时，就可以进行了。要想进行炼金，首先需要拿到配方，其次要有材料，两者缺一不可。炼金的目的是获得饰品，每种饰品都有3个级别的配方，用到的材料各不相同。高级配方的好处是大成功率较高。但由于空中战舰上就有存档的教会，所以比较闲的玩家完全可以选择最低的配方通过读档来保证必大成功。



小徽章王

“《DQ》系列”的经典要素之一。玩家在游戏中可以获得不少小徽章，在此可以用小徽章向他交换各种珍贵道具。小徽章王手里的好货十分之多，包括实用武器、珍贵的材料以及炼金配方等等。不过本作的徽章是交换制而非累计制，当玩家兑换了一个物品后，用掉的徽章就会消失，所以要想全部换完是相当麻烦的一件事。

小徽章的主要来源包括：战场上的宝箱、委托奖励、讨伐奖励、奖杯奖励等等。

教会

系列的经典记录点，本作也完美地继承了。不过游戏默认自动存档，所以教会的意义不怎么明显。当然在特定场合（如刷大成功）还是很有用的。教会的用途主要是以下3个：

祈祷：存档。第一次选择为是否存档，第二次选择为是否回到标题画面，选择是的话还要确认一次才会回到标题画面。

霍伊米石：花钱让使用过的霍伊米石重新生效，复活道具不在此列。后期还可以购买更加强力的霍伊米石。

重新分配技能点数：花钱洗点。玩家可以选择重新分配技能点，所需的费用与玩家获得的技能点总数有关。



酒场

和历代一样是编成队伍的地方。玩家每次只能选择4名角色上场，其中一人固定为玩家选择的主人公。在队伍中的同伴获得的经验值是相同的，而在酒场里未能上场的同伴只能获得一半的经验值。



在游戏通关后玩家还可以在酒场的钢琴处更改空舰的音乐（不过一共也只有两首能换），或是查看打出来的过场动画。

任务场

在此可以选择接受任务。游戏的任务可以分为三种，具体如下：

关卡类：选择之后在地图上会出QUEST字样，玩家需要打过完整关卡才算过关。此类任务一般关系到队伍的实力，如学会传送咒文、增加道具上限等等，要优先完成。

讨伐类：此类任务要求玩家打倒一定数量的指定怪物来换取奖励。注意此类任务必须先接受任务，这样打倒的怪物才会算数。如果选择放弃任务的话，那么之前累计打倒的怪物数就会归零。因此轻易不要放弃。

物品类：此类任务要求玩家手上握有一定数量的指定物品才能完成。和讨伐类任务不同的是，只要玩家手上的物品数量符合就可以了。如果在接受任务前就已经拥有足够的物品，甚至可以直接完成。

完成特定任务后从邮务处的妹子那里可以拿到信件，用以开启新的任务。



表扬处

表扬处是小徽章的重要来源。表扬处会根据玩家获得的称号以及讨伐的怪物数量来给出奖励。

游戏中玩家将每种怪物各击倒100、200、300、400、500只后，都可以在表扬处的讨伐报告里换取小徽章，这是小徽章的主要来源，强烈推荐。

所谓称号，事实上就是奖杯，每解开一个奖杯就可以来领赏。但称号奖励并不是和奖杯直接挂钩的，如果玩家开始新一周目游戏，所有称号都需要重新满足条件才能再拿一次。例如游戏时间30小时的称号，如果是新一周目游戏，那么必须再次达到30小时才能重新获得，此前的周目无论打了多少小时都不影响。因此称号和奖杯的关联，其实仅在一周目有效。

邮务处

完成任务后可以在邮务处里收到委托人的来信，部分来信会附有奖励。另外也有部分支线任务需要通过来信而触发。如果看到邮务处小姐的头上有感叹号，就表明有还未阅读的来信，赶紧去看个究竟吧！

一周目主线流程：攻略篇

艾尔撒泽

前往国王身边

游戏的教学关。开门等的过场可以按 OPTION 键选择跳过以节省时间。

宝箱	
小徽章	剧情中会提示，在木箱上。



玉座之间的攻防战

敌全灭即可过关，可以多用大范围的魔法来秒杀群敌。

霍米隆千钧一发

本关的目标是保护霍米隆，在其 HP 被削减光之前全灭敌人。敌人和上一关差不多，用魔法清场比较快捷。兵线外的敌人是完全无敌的，需要等其进场后才能攻击。

出现在眼前的强敌

第一个 BOSS：龙出现了。其弱点是头和尾，攻击到一定程度后它会倒地，倒地时全身都算弱点。这个设定对于游戏中所有的敌人都存在，只不过敌人不同，陷入硬直的姿态也不一样。

将龙干掉之后会出现大批敌人增援，其中包括了现阶段颇为棘手的巨像兵，此为剧情战斗，敌人是无限出现的，只要坚持一段时间就会发生剧情，主人公进入斗志高昂状态。在此状态下按○键发动必杀即可全灭敌人过关。

过关后来到营地，这是一个临时过度的休整地，只有武器店和教会。此时玩家只能对主人公的装备作出调整，稍作整备后从大门出发。



科特鲁达

向大草原进发

在广阔草原上的战斗，难度依然不大。这里会出现魔扉看守，这种敌人相当于传统《无双》里的据点兵长，但是要棘手很多，如果不赶紧消灭的话会出现很多强敌，无论是什么战斗都务必抢先击毙，击毙时会有特效。再就是记得打死敌人后要回收材料（袋状物，白色为普通，金色为珍稀），打死魔扉看守后一定会出现材料。依次将本关出现的魔扉看守全灭后敌人就会开始逃亡，这样玩家就取得了胜利。

除了极少数场合，玩家如果觉得战斗有难度，都可以调出菜单后选择里雷米多回到大本营。而此前获得的道具、金钱和经验全部保留，十分贴心。

宝箱	
小徽章	地图右下方小路的尽头。
材料	地图中央T形障碍的右侧

天才研究者的指引

将初期敌人全灭后，远方出现魔物大军。这时按指示来到魔弹炮的位置，按○键开炮，3 炮足以全灭敌人。

过关之后终于可以正式使用 3 名同伴了。在战斗中按 L2 即可切换操作对象。记得先给同伴购买装备。



宝箱	
小徽章	地图右下方的台阶上。

重要的发明品

干掉第一个看守后发生剧情，敌人呈包夹之势。本关解放了怪物硬币功能，正好用来防守。敌全灭之后过关。

宝箱	
材料	地图右上方的台阶上。

押しよせる魔物の群れ

敌人会从三个方向扑过来，而我方要保护的动力装置就在倒 T 字路口正中央。本关的敌人数量不是前几关能比的，最后还会出现巨像兵。这种敌人会吃冰结魔法，但火焰魔法基本无效，请多用梅亚来对付。本关活用怪物硬币的话不难通过，不过本关有 5 个宝箱，其中更包括两个小徽章。如果以玩家一周目的实力要想全部取得还是有难度的（主要是时间来不及）。建议直接回收小徽章之后走人。这两个小徽章的位置略为隐蔽，需要从右边的台阶和地下穿进去。

本关过后强烈建议让茉莉叶学会技能永无止尽的求知欲。

夺回科特鲁达已是近在眼前！

本关开始后先回收小徽章，将初始敌人全灭后发生剧情，BOSS癸干忒斯出现，如果不能阻止其来到动力装置处就算失败。癸干忒斯的HP非常高，此役必须利用设置于高台上的多台魔弹炮，准确命中其独眼的话每发能造成1000多的伤害，茱莉叶学会技能永无止尽的求知欲后的伤害更是惊人。魔弹炮每次只有3发，打完之后需要一定时间回复，玩家需要准确操作魔弹炮。当癸干忒斯倒地时就可以展开狂攻。

打过本关之后获得空中战舰巴特希尔，不过目前还有一些设施不能使用。亚莉娜和克里弗特成为同伴。与空舰上头顶有书本标记的人对话完毕后，追加目的地拉巴托尔。

宝箱	
材料	地图右边白色标记的下方
小徽章	地图左上区域的正上方台阶上
小徽章	初始位置下方的台阶上

拉巴托尔

跨越灼热的流砂

敌人会从三面攻过来，我方的任务是防守大门。本关有很多流沙，让玩家不能快速破袭看守。最后阶段敌人会从正上方攻过来，把之前获得的强力怪物硬币用起来吧！

宝箱	
材料	中央通路的左边
小徽章	初始地点往右走

守护沙漠小镇的人

本关一开始镇长受到围攻，需要赶紧干掉敌人然后召唤怪物来进行防卫。巨像兵和盾牌兵是值得信赖的好帮手。镇长本身战斗力也还可以，而且不会乱跑，尽量在远处截击敌人会比较安全。

宝箱	
小徽章	地图中央的台阶上，从道路两侧铺着地毯的台阶跳上去

拉巴托尔的生命线

本关要防守世界树之根，由于多为巷战，难度不算太高。一开始依然是清大怪之后召唤，之后注意回收宝箱。本关中央区域的两个宝箱均为宝箱怪，宝箱怪拥有无视等级一击必杀的恐怖实力，要特别注意。不过相对的宝箱怪召唤出来的威力也是相当夸张的。最后阶段会出现杀人豹，其行动敏捷，攻击力也很高，和怪物伙伴联手对付吧！



宝箱	
金钱	地图左下方
素材	地图靠右上的台阶上
素材	地图左上方

热沙的斗技场

本关应该是玩家遇到的第一个难关。对手是3台杀戮机器。攻击方式多样，而且攻防俱佳。杀戮机器的弱点是雷系魔法，命中之后会令其陷入硬直，目前玩家只能靠男女主人公的迪恩。今后遇到这种敌人都是一样的打法。如果事先让克里弗特学会技能圣者的祈祷就简单一些。

过关之后泰瑞加入。同时任务场和讨伐所开张，赶紧去拜访一下，很多工作事先准备好的话会节省不少时间。



席拉

扰乱美丽森林的家伙

本关地图很小，只要全灭敌人即可过关，难度较低。对于飞空的奇美拉，现阶段可以换上茱莉叶来对付。最后阶段是杀戮机器系的金属猎人，还是用雷魔法来对付。

值得吐槽的是妖精族（ELF）被翻译成了艾尔夫族。

不友善的入侵者

本关一开始是防守大门，敌人会从高台上出现，因此要及早绕上去干掉他们的老巢。最后阶段会有金属猎人。敌全灭之后开门，注意进门后不要往下走太远，在地图左边角落里有宝箱。



过关后在空舰上发展剧情，出现新的主线任务。此时任务场会追加新任务鲁拉的考验，强烈推荐先完成这个任务来习得传送魔法。学会这个魔法之后就可以快速来往于战场的不同位置，当然玩家必须先开启对应传送点才行。由于开启的鲁拉传送点是在本周目内是可以永久保留的，因此在高难度关卡中可以先花时间开启然后返回大本营，这样重来的时候就无需再花时间去开启了。

宝箱	
小徽章	开门后地图左边的角落

在岔路的前方

本关有两条路可以选，左边是和洁西卡合作，右边是和杨加斯合作，选择之后就不能去另一边。本关道路比较狭窄，要保护多个民居，强力敌人不少，依然是利用怪物伙伴来作战。

宝箱	
小徽章	地图左下
小徽章	地图右上
材料	地图左上
材料	地图右上

一群不请自来的客人

本关是和食人魔头目、明星奇美拉的BOSS战。明星奇美拉会不断给食人魔头目回复，因此有必要先将其打倒。食人魔头目的体力尚多时，明星奇美拉会重复加防护罩、喷火、解除防护罩的过程，因此要抓住它没有防护罩的时间猛攻。场地上有两部弩车，可以用来削血。干掉明星奇美拉之后会简单一些，但杂兵里有金属猎人这样的强敌，略为棘手。

过关后洁西卡和杨加斯加入。

多瓦多齐亚

往漫长隧道的深处前进

如关卡名所述，就是一条隧道往前推进即可。本关的魔扉看守变成了盾牌兵，清理起来略花时间。最后阶段有食人魔出现。活用新怪物伙伴的特性可以轻松赢得胜利。

多瓦多齐亚的生命线

保护世界树之根的关卡。不过这次的地形比较有利，看似四通八达，实际上敌人只会老老实实地沿着楼梯推进，可以从容分头击破。击破一开始的巨像兵可以取得硬币，然后在世界树旁布下防守，可保万无一失。注意初始位置左边的宝箱是宝箱怪！

宝箱	
小徽章	地图右下
金钱	地图左上

遭窥视的洞窟小镇

本关要保护族长的女儿，敌人数量较多，一上来就有金属猎人、杀人豹、食人魔。分别击破之后，开始不断出现魔扉，要快速击倒。食人魔这样的强力硬币要留着，最后阶段会出现新敌人战斗恐龙，它行动较慢，但物理攻击很强。



宝箱	
小徽章	地图右下

寻找心爱的人们

本关需要跟着族长的女儿一起行动。一开始的好硬币都先攒起来，因为最后阶段的战斗有难度。击破3个魔扉之后，就可以先去回收小徽章，之后再去找族长的女儿，这样就不会被敌人偷袭。当进入地图左中的房间后就是最后阶级，会有大批强敌冲过来，之前攒下的硬币可以全部拿出来。食人魔这样的单发攻击型硬币准确命中的话会十分给力，打的时候要尽量把战线推进到前面，以免NPC被攻击。

完成这个任务后回空舰发展剧情，同时任务场追加新任务斗志20的考验。完成之后可以提升必杀技的威力，因此应该优先习得。

宝箱	
小徽章	地图上方倒G地形的尽头
金钱	下方区域的正下方高台上

树立在大圣堂的巨像

与大魔神的BOSS战。大魔神会不断追逐NPC，如果将NPC打死的话就算失败。玩家攻击大魔神能吸引它的注意力，从后面进攻效果很好。大魔神的招式都是物理攻击，动作很慢但威力巨大。比较有威胁的是召唤出来的强力杂兵，总的来说不算难对付。

打过本关之后碧安卡和芙萝拉加入。

世界树

树上的攻防战

很简单的敌全灭关卡，敌人方面有不少空中的，可以换上刚加入的碧安卡。注意作战时不要掉进悬崖，否则会损失HP。



新敌人方面有白银恶魔和史莱姆王，我方也能入手大量新怪物硬币，多拉奇玛的范围催眠魔法尤其好用。

往祭坛之间前进

同样是敌全灭关卡，不过这回敌人猛了不少。中途在中央高台的两个魔扉要尽快击破，本关的杀戮机器系敌人可以用碧安卡的雷电射击来轻松搞定。最后阶段出现的地狱猛将是游戏中的强敌，主要是它拥有范围加攻魔法，十分危险。当敌人身上变红时即代表处于加攻状态，最好是能将其冰冻或催眠。

挡住去路的守门人

本关是和伊梅斯的战斗。第一阶段是正常的战斗，伊梅斯的攻击全部是物理系的，因此不难对付。不过其HP很高，因此可以换上碧安卡或芙萝拉给予持续伤害，击倒只是时间问题。第二阶段时伊梅斯受到任何攻击都只会损失1点HP，这一战需要将其击落悬崖。这就需要玩家将其诱至版边，然后将其HP削减到一定程度时就可以打出硬直，如果靠近版边的话就可以直接击落。推荐手控碧安卡远远地射，会比较容易控制血量。伊梅斯只能用这个方法打倒，如果正常攻击的话它会无限回复。

光之塔

寻求光之女神

这一关有一点点的解谜要素。这里有很多传送点，敌人躲在其他层通过传送点不断输送兵力来破坏通往上层的门，玩家需要将这些魔扉全部关掉。

首先玩家从第一层左上方的传送点来到第二层，将第二层的敌人清一下，在门前布置好防守的兵力，之后绕到背后通过传送点来到第三层。干掉这里的石头人后，中央的大门就会打开。从门里的传送点进去之后不断传送，最后就会回到第一层中央原本上不去的高台，这里有最后一个魔扉。敌全灭之后就可以开门过关了。

宝箱	
小徽章	第一层上方的中央
材料	第一层中央的高台上
金钱	第三层的左下方

往高塔的顶端前进

这应该是到目前为止最难的一关。本关是标准的防守关，敌人不仅数量多，而且强，更坑爹的是本关没有魔扉，换句话说敌人出现的数量是固定的。当玩家来到第6层时就会出现敌人，之后每隔1分20秒就会刷新一批新的敌人，最后一批敌人的数量更是夸张。要想打过本关，除了自身要有一定强度外，召唤怪物伙伴时也很有讲究，不要召唤在女神像的附近，而是要在路口，这样可以延缓敌人的进军时间。另外还有两点可以利用，一是本关开始后只要不往前走是没有剧情的，因此可以事先蓄好斗志；二是南部的小房间里有大量回复道具，包括增加斗志的道具，可以多加利用。

凶暴的入侵者

本关是和狮王战斗的BOSS关。狮王既有凶猛的物理攻击，也能喷冰喷火，是比较强力的敌人。但总体来说难度远比上一关低很多，就算慢慢磨也能胜利。

海底神殿

被封锁的门扉前方

开始后先干掉两个石头人，然后去女神像之后布防。本关需要通过操作机关来开关太阳和月亮这两扇门，从而达到延缓敌人进攻的目的。而当敌人只剩一路时，又可以借此以达到速攻。注意本关惟一一个宝箱在地图右下角，不过是升级的宝箱怪，它出现后会立刻使用即死魔法。对付宝箱怪的共通战术就是打开之后马上躲到其身后，可保平安。

来到海底的人们

本关的打法和上一关类似，都是通过开关门来抵抗敌人的进攻。不过这次开关的门增加到了两组，所以难度要大一点。而在战斗的最后会出现上级恶魔，这种敌人是末期的强敌之一，物理攻击和魔法攻击都很强大，要小心应付。

本关过后玛妮亚加入。

神秘的海底神殿

连续第三场防守任务，同样是开关门。这次敌方会出现难缠的地狱猛将外加大魔神，打起来会比之前艰苦一些。注意女神像左边区域上方的高台上有宝箱怪，虽然十分难缠，但打死之后能拿到它的怪物硬币，在对付强敌时非常有效。

宝箱	
小徽章	起点下方区域的高台上

光之考验

这是一场二连战的BOSS关卡，可以说是本作最像动作游戏的一场关卡。第一场战斗是和光龙的战斗，光龙的攻击方式比较单调，很容易看穿。平时就是二连咬加甩尾攻击，只要先等它出完招，然后用△□△的连续技就可以给予大伤害，之后回避开就安全了。当光龙抬头带电的时候就是要使用大招，注意它带电时一旦靠近就会受伤。大招分为两种，一种是三连落雷，另一种是全方位放电，两种都很好躲。当它的HP降到一定程度时会跳上台阶放雷，只要在地上移动就可以轻松躲开，最后的大范围落雷用跑动加回避就能无伤躲过。



第二场战斗是和暗之人形的单挑。这场战斗同样不难。可以大胆和暗之人形打近战，它近身后只有三连斩和跳斩两招，前者可以弹返第三下并造成硬直（需习得技能），后者一般会跳过头，我方趁机反击。当它拉开距离后放的魔法，只要拉远距离都不算难躲。如果玩家攻击力低的话打起来会花比较长时间，但总体来说难度并不大。

过关后另一位主人公归队。

肇始之里

这里的战斗都必须茱莉叶上场。

穿越太古之森

很坑爹的一关。本关不仅需要茱莉叶上场，而且她是作为要保护的NPC出场的，等于说我方只有3个人。如果玩家此前没怎么练过茱莉叶的话麻烦就大了。本关的难点出现在最后阶段，在广场上有数量极其可观的敌人，而且夹杂着不少强敌，还有加攻加防的法师群，茱莉叶有被秒掉的可能。玩家需要在打死守门的狮子之前积攒斗志槽和怪物硬币，进入广场后一口气放出来。本关只要打倒神秘军师就基本过关，不过这家伙很会逃跑，爆气之后赶紧秒掉吧！



宝箱	
材料	地图左上方的台阶上

威胁乡里的家伙们

本关又是防守关，不过至少茱莉叶能控制了。正下方的高台上有一门魔弹炮，敌人的炮手会直接攻击篱笆，需要将其打晕。当其苏醒时画面上会有提示，这时就需要传送过去再次打晕。本关敌人会从四面八方攻过来，要活用传送魔法。如果感觉吃力，可以先用一场战斗来开启传送点，第二次再认真打，反正经验值和钱都继承。总体来说难度比上一关要低。

宝箱	
小徽章	地图右上方
金钱	地图右下方的台阶上

没能逃掉的乡里住民

本关开始是掩护两名NPC撤退，这个部分没有什么难度。最后阶段敌方大举进攻，其中包括了一条龙。尽管敌人十分强力，但从攻击点到NPC的位置有较长距离，还是比较好守的。

宝箱	
小徽章	地图右边
金钱	地图右上角

遭窥伺的灵木



本关是与杀戮魔神、魔王的从者的BOSS战。这场BOSS战需要保护灵木，而场地上还有两门魔弹炮，玩家需要定时将炮手打晕。魔王使和地狱猛将比较类似，攻击力高不说，还能范围加攻，因此要提前打倒。击败魔王使之后杀人魔神就会能力大增，对付它依然是用雷系攻击，但注意当其恢复时一定会暴走，而暴走时雷是无效的。杀人魔神的回旋斩十分夸张，一旦被击飞要视情况来决定是否受身，不然有连续受伤的可能。

世界树

在逐渐坠入黑暗的大树上

本关是在世界树地图的全图作战，只要一路将敌人全部消灭掉就可以了，顺便开好传送点。宝箱很多，不过只有中央区域的小徽章值得一拿。最后来到上部区域，会出现多臂狮、食人魔头目，打过即可过关。之前积攒的硬币和必杀拿出来就好了。

阻扰在前方的魔界战士

与地狱斗士的BOSS战，总体来说难度不大。将其HP削减到一定程度时它会召唤魔扉，需要尽快打倒看守。

次元岛

怪物们的盛大迎接

本关是防守战。本关自始至终只有初期的3个魔扉，不过敌人利用地形可以轻松地从上往下攻，初期先顶住前期攻势后再设法往上消灭看守。由于靠近游戏末尾阶段了，敌人方面也十分强力，级别和装备不够的话会很惨。将重点兵力于霍米隆旁边布防即可。

宝箱	
小徽章	台阶第三层的右边

早在等候的强敌们

本关是4连BOSS战，对手分别是狮王、伊梅斯+石头人、杀戮魔神、Type G，都是之前打过的对手，而且也没有普通杂兵的干扰。伊梅斯依然是受到攻击只掉1点HP，慢慢磨即可干掉。最后的杀戮魔神有一定几率冲出来，这样就好打很多。剩下的Type G没有难度。

去高处的岩石堆

本关地图不大，不过分为高台和底层上下两个部分，空中的敌人比较多，打起来略烦。干掉所有看守和大怪就可以过关，收完宝箱后可以上高台换碧安卡狂射，轻松简单。

注意下一关是两连战，中途不能回空舰。

宝箱	
小徽章	地图左上（上层）
金钱	地图左中（下层）
材料	地图右中（下层）
金钱	地图左下（下层）

对决！黑暗之王

终于到了和ヘルム－ド对决的时候。小胡子的实力相当强劲，他掌握了众多高级魔法，大致可分为直线型和范围型，由于杀伤力很高，必须学会识别并应对。一开始小胡子处于无敌状态，一定时间后他会召唤帕祖祖和贝利亚，干掉这两个家伙后发生剧情，此时才能对其造成伤害。基本上就是尽量保持在其身后攻击，如果出现圆形的范围魔法范围提示就要赶紧躲开。

将小胡子击败后需要逃出次元岛，基本上就是此前的地图倒着走一遍。限时为7分钟，路上所有的敌人都不要管，只要干掉拦路的巨石怪即可。最后的出口处有魔王使在一旁捣乱，其加攻之后的攻击威力很大，如果玩家有皮萨罗的话可以消除其状态，不然就只能稍微退避一下了。不过7分钟时间肯定是足够的。

接下来是和大王海德拉的对决。本场战斗压力不大，首先BOSS的攻击就不太容易命中玩家，而且还有明显弱点。一定时间后场地中出现巨石怪，将其打败后可以拿到怪物硬币，当BOSS张口吸气时召唤出来，BOSS就会吸入巨石怪然后被炸晕，此时即可给予重创。而BOSS完成吸气动作后会喷火，只要来到BOSS身下就能轻松躲开。

艾尔撒泽

一群入侵城堡的不速之客

本关其实就是游戏的第一关，只不过敌人强了很多。注意在本关的最后阶段，原本全游戏的第一个宝箱位置处仍然有一个宝箱，但变成了高级宝箱怪，玩家需要在开箱后赶紧躲到其身后，这样就不会被范围即死魔法命中。走出这个房间后即可过关。

怪物歼灭作战

高强度的防守战，敌方精英尽出，幸好地形对玩家略为有利。打到这个程度相信大家已经很熟悉防守战的套路了，活用怪物硬币上吧！

宝箱	
小徽章	地图右下
金钱	地图左边的传送点附近
材料	地图左边的传送点附近

寻找剩下的人们

本关需要帮助3名町人逃走，前两个比较简单，第三个青年会带玩家绕场一周。其中大广场、见到他妻子后以及最后的出口阶段会有三场恶战，要事先留好斗志槽和怪物硬币。其中又以大广场之战最为凶险。地图左上方战斗时可以使用魔弹炮来攻击敌人，沿途记得开启所有传送点，这样对下一关有好处。

打过本关后与迪尔克对话，任务场解锁斗志槽最终阶段解锁的任务，不要错过。

宝箱	
小徽章	地图右边的牢房里
金钱	地图右边的牢房里
材料	青年所在的酒场里
金钱	地图左上方



激战连连的城镇

最后一场防守战，消灭一开始的敌人后布防，之后就是利用传送快速秒掉看守。最后阶段会有龙登场，不过总的来说不算太难。

宝箱	
小徽章	地图左上方
金钱	地图中央的酒场里
金钱	地图右下方的牢房里

暗龙夏姆达现身！

来到了游戏的最终关。一开始玩家无法对暗龙造成任何伤害，剧情发生后正式开打。暗龙的攻击不算太频繁，不过单发威力高，HP也很多，没有什么速杀的方法，因此玩家最好派上辅助队员打持久战。暗龙有一招拘束会浪费很多时间，一旦中招就赶紧换人。

当暗龙的HP削减到快一半时它会飞到空中往下吐魔弹，这个阶段玩家只要安心躲避就可以了，剧情一到暗龙就会落地。再给予一定伤害后，暗龙会把玩家强制浮空，不过打起来和地上没什么区别就是了。只要削光暗龙的HP，就可以迎来最后的大结局了。

通关之后



通关之后，玩家可以读档后继续游玩。此时玩家可以玩到新出现的第71～80号任务以及相关新地图，防具屋追加金属史莱姆王宝珠，将“某某之间”的BOSS限时击倒后拿到的地图会开启更强力的BOSS战，打过之后就会拿到强力武器。

读取通关后的存档，玩家还可以选择“强化后重新开始冒险”开启二周目。二周目游戏开始时，玩家可以额外获得50点技能点。如果想学会全部技能，玩家需要99级＋三周目才能达成。

多周目游戏时可以继承的要素包括：等级、经验值、钱、装备（部分除外）、材料、小徽章、霍伊米石、怪物硬币格、材料包容量、装备包容量。

二周目游戏时不能继承的要素包括：不能卖出的物品（包括大部分用小徽章换来的装备、完成支线和隐藏迷宫获得的装备、DLC追加的装备）、战历、任务、讨伐报告、游戏时间、鲁拉传送点。

通往完美之路：研究篇

快速升级法

升级是角色扮演游戏中最传统的成长手段，本作也不例外。升级之后主人公们的各项数值都会得到提高，而且能获得技能点。本作中角色的最高等级是99级，正常情况下要练到这个等级需要花费不少时间和精力，有秘技可以省下不少工夫。

和传统的《DQ》一样，本作的常规练级法就是挑战金属史莱姆系的敌人。本作的金属史莱姆系敌人有3种，分别如下：

名称	EXP
金属史莱姆	1350
流浪金属史莱姆	10050
金属史莱姆王	20050

打倒金属史莱姆的方法和系列传统大同小异，即拼会心或即死。

拼会心的话，首先需要合成3个力量红宝石（基础：会心率+5%，附加会心率+2%）。有了这个装备，才能比较有把握地干死它们。推荐的角色和招式如下：

碧安卡：乱射（R1+△）。乱射射程远，能连射，比较推荐，但基础会心率低。

亚莉娜：分身拳（R1+△）→爆裂拳（R1+□）。分身之后的爆裂拳，连击数高，拥有多次赌的机会。

杨加斯：回转斩（□/△·□/△·□）。同样是多段判定的招式，最后一下的会心率不低。

此外杨加斯、克里弗特都有按键蓄力的高会心率招式，但在实战中很容易让金属史莱姆逃走，只能根据情况来使用。

拼即死的话，可以让克里弗特装备恶魔之矛（用小徽章换得）后，使用3连突刺或乱突，每一击都有2%的即死判定。

刷金属史莱姆王的地点是在艾尔撒泽的交战 高级，玩家可以在开战后立刻传送到各大地点看看有没有。这一关会出现金属史莱姆王和液态金属史莱姆，当其出现时地图上会立刻显示一个发光点。只要传送过来发现有发光点，就可以开打了。在传送点中，花坛大道和初始地点是不会有的，其他4个点都有可能出现。玩家可以将其中一个点的敌人全灭后离开，当敌人再次刷新时就有可能再次出现金属史莱姆。不过由于本关的敌人比较强力，推荐开战后刷一圈闪人比较方便。



饰品研究

当剧情推进到拿到空中战舰时，就可以进行炼金。要想进行炼金，首先需要拿到配方，其次要有材料，之后就可以获得饰品。饰品关系到不少奖杯。

配方

每种饰品都有3个级别的配方，用到的材料各不相同。高级配方的好处是大成功率较高。配方需要打倒特定的敌人才有几率获得，要想凑齐全部配方是很有难度的，幸好全配方和奖杯无关。如果急需某种饰品的配方，可以直接从小徽章王处换取。

大成功的效果是可以让饰品获得1种额外的附加效果，每种饰品都有5种附加效果，每种效果的幅度还会在一定范围内波动。由于空中战舰上就有存档的教会，所以比较闲的玩家完全可以选择最低的配方通过读档来保证必大成功。但由于附加效果的随机性很强，因此要想通过低级配方来凹出自己想要的附加效果，可以说是相当耗时间的事情。

合成

同样的饰品还可以进行合成，合成之后也会获得附加效果。饰品名称后的数字，并非代表饰品的等级，而是指该饰品有几个附加效果。每个饰品最多只能有3个附加效果，也就是名字后+3。炼金大成功时会有1个附加效果，因此就是+1的饰品。



饰品的合成仅限于同种饰品之间，合成之后作为基础的饰品可以多拥有1个附加效果(最大3个)，而作为材料的饰品会消失。合成时如果作为材料的饰品本身就拥有附加效果，那么玩家可以选择一种附加效果加到基础饰品上。如果没有附加效果，那么就会在允许的范围内随机附加一种效果。至于饰品的基础能力是不会发生变化的。

小徽章量产法

玩家在游戏中获得的小徽章，可以在空舰上向小徽章王交换各种珍贵道具，包括强力武器和珍稀材料。当玩家兑换了一个物品后，用掉的小徽章就会消失。小徽章换取的武器装备如果写明是不能卖的，则不能继承到下一周目，但此类装备会还原成小徽章继承到下一周目。

本作白金需要大量小徽章，原本玩家要通过多周目完成任务和讨伐来换取，在游戏免费更新后有了反复刷的可能。利用新装备精灵指环（其效果为小徽章掉落率+2%），之后可以去难度低、地图小的关卡刷，推荐关卡是科特鲁达的交战 初级，想刷多少都可以。而且刷小徽章时不用像道具那样自己去捡，只要刷出来就会直接入手，同时屏幕右下方会出现提示。注意刷小徽章的时候不要装备增加材料掉落率的饰品，两者会冲突。

全饰品一览

名称	基础能力	附加效果
网纹紧身袜	不受特殊地板影响(流沙、毒沼)	最大MP+3~5、守备力+4~8、智慧+3~5、器用3~5、封印防护+10~20%
怒火纹身	MP为0但伤害增加15%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、睡眠防护+10~20%、MP为0但伤害增加+1~5%
生命项链	防御成功时偶尔HP回复15%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、地震、吼叫防护+10~20%、防御成功时偶尔HP回复+2~10%
生命指环	获得任意怪物硬币时怪物伙伴都能回复HP	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、器用+3~5、睡眠防护+10~20%
祈祷指环	斗志槽最大时HP或MP回复	最大MP+3~5、攻击力+3~5、守备力+4~8、智慧+3~5、地震、吼叫防护+10~20%
知识眼镜	鲁卡尼（防御下降）防护+40%	最大MP+3~5、守备力+4~8、智慧+3~5、咒文防护+2~10%、鲁卡尼防护+10~20%
兔子护符	被冰冻的时间减少40%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、即死防护+10~20%、被冰冻的时间减少10~20%
怪盗的面具	材料掉落率+2%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、被冰冻的时间减少+10~20%、材料掉落率+1~3%
海魔眼罩	死亡时发动美加恩特（爆炸）	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、智慧+3~5、封印防护+10~20%
吊袜带	打断动作效果+30%	最大MP+3~5、守备力+4~8、智慧+3~5、冰结时间短缩+10~20%、打断动作效果+10~20%
金项链	防御力+10	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、咒文防护+2~10%、防御力+1~3
金手镯	不被吹飞的几率+25%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、鲁卡尼防护+10~20%、不被吹飞的几率+5~25%
金指环	对飞行敌人的伤害+15%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、幻觉防护+10~20%、对飞行敌人的伤害+1~5%
金色念珠	受到致死伤害时的生存率+40%	最大HP+4~8、守备力+4~8、智慧+3~5、咒文防护+2~10%、受到致死伤害时的生存率+1~5%
豪杰手环	攻击敌人弱点时会心率+5%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、中毒防护+10~20%、攻击敌人弱点时会心率+0.2~1%
幸福靴子	获得经验值+5%	最大MP+3~5、守备力+4~8、智慧+3~5、封印防护+10~20%、获得经验值+1~3%
神秘牌	战利品增加率+10%	最大MP+3~5、守备力+4~8、智慧+3~5、中毒防护+10~20%、战利品增加率+1~3%
史莱姆耳环	回复史莱姆的登场率+15%	最大MP+3~5守备力+4~8、智慧+3~5、中毒防护+10~20%、、回复史莱姆的登场率+1~3%
超级戒指	辅助效果时间延长+10%	最大MP+3~5、守备力+4~8、智慧+3~5、封印防护+10~20%、辅助效果时间延长+2~10%
圣印指环	即死防护+40%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、即死防护+10~20%
巫术戒指	装备3个时全能力+15%	最大MP+3~5、守备力+4~8、智慧+3~5、鲁卡尼防护+10~20%、装备3个时全能力+1%
力量坠饰	必杀技伤害+7%	最大MP+3~5、守备力+4~8、智慧+3~5、睡眠防护+10~20%、必杀技伤害+1~3%
力量指环	无伤时特技效果+20%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、幻觉防护+10~20%、无伤时特技效果+1~5%
力量红宝石	对敌人的伤害减少但会心率+5%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、鲁卡尼防护+10~20%、对敌人的伤害减少但会心率+2%
蝴蝶结领带	掉入悬崖时受到的伤害-40%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、地震、吼叫防护+10~20%、掉入悬崖时受到的伤害-10~20%
海德拉腰带	地震、吼叫防护+40%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、即死防护+10~20%、地震、吼叫防护+10~20%
博爱指环	封印（不能使用特技、咒文）防护+40%	最大MP+3~5、守备力+4~8、智慧+3~5、冰结时间短缩+10~20%、封印防护+10~20%
破幻戒指	幻觉防护+40%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、冰结时间短缩+10~20%、幻觉防护+10~20%
破毒戒指	中毒防护+40%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、鲁卡尼防护+10~20%、中毒防护+10~20%
战斗项链	一定几率贯穿敌人的防御	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、器用+3~5、鲁卡尼防护+10~20%
疾风戒指	药草掉落率+10%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、被冰冻的时间减少+10~20%、药草掉落率+2%
能量腰带	攻击敌人弱点时伤害+6%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、封印防护10~20%、攻击敌人弱点时伤害+0.2~1%
宴会眼镜	开场时斗志槽上升	最大MP+3~5、守备力+4~8、智慧+3~5、地震、吼叫防护+10~20%、开场时斗志槽上升+3~5
心形坠饰	怪物伙伴的强度+8%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、幻觉防护+10~20%、怪物伙伴的强度+1~5%
吸引铃铛	被敌人攻击的几率上升	最大MP+3~5、守备力+4~8、智慧+3~5、器用+3~5、封印防护+10~20%
闪耀指环	自动咒文反击发生率+20%	最大MP+3~5、守备力+4~8智慧+3~5、地震、吼叫防护+10~20%、、自动咒文反击发生率+10~20%
粉红珍珠戒指	获得金钱+10%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、MP被夺取量减少+10~20%、获得金钱+1~3%
维纳斯之泪	可以防御全方位攻击	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、智慧+3~5、MP被夺取量减少+10~20%
流星手环	移动速度+4%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、即死防护+10~20%、移动速度+1~3%
魔王项链	同伴越少，对与敌人的伤害越大	最大MP+3~5、守备力+4~8、智慧+3~5、器用+3~5、MP被夺取量减少+10~20%
守护坠饰	受到敌人攻击时动作不会被中断	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、咒文防护+2~10%
守护红宝石	自动防御发生率+10%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、MP被夺取量减少+10~20%、自动防御发生率+2~10%
驱魔铃铛	不被敌人攻击的几率上升	最大HP+4~8、守备力+4~8、智慧+3~5、器用+3~5、睡眠防护+10~20%
女神指环	会心一击耐性+20%	最大MP+3~5、守备力+4~8、智慧+3~5、幻觉防护+10~20%、会心一击耐性+2~10%
清醒戒指	睡眠防护+40%	最大MP+3~5、守备力+4~8、智慧+3~5、中毒防护+10~20%、睡眠防护+10~20%
妖精的首饰	MP被夺取量减少40%	最大MP+3~5、守备力+4~8、智慧+3~5、封印防护+10~20%、MP被夺取量减少+10~20%
龙之护符	咒文防护+20%	最大MP+3~5、守备力+4~8、智慧+3~5、MP被夺取量减少+10~20%、咒文防护+1~5%
皇家徽章	防卫对象的HP+10%	最大HP+4~8、攻击力+3~5、守备力+4~8、幻觉防护+10~20%、防卫对象的HP+1~5%

重点饰品入手法

怪盗的面具

增加材料掉落率的饰品，十分有用。自身基础能力 +2%，运气好的话附加 +3%，装备上 3 个之后就很可观了。所需的材料里，闪避草可以在科特鲁达的交战 中级打齐。蛇蜕可以在海底神殿 初级打齐。



配方				
级别	材料1	材料2	大成功率	费用
初级	蛇蜕 x 3	闪避草 x 2	8%	360
中级	蛇蜕 x 2	幻魔石 x 1	28%	430
上级	蛇蜕 x 1	宴会眼镜 x 1	64%	500

素材入手法	
蛇蜕	掉落（笑面口袋、阴影骑士）
闪避草	掉落（奇美拉、食人箱、宝箱怪、潘多拉盒）
幻魔石	掉落（白骨斗士、杀戮机器2、杀戮魔神）
宴会眼镜	炼金

力量红宝石

增加会心率的饰品，尽管有减伤害的负面效果，但对于拥有多段攻击的角色来说不是问题。再配合会心一击时加攻加防回 MP 的技能，简直就是碾压。初级合成十分简单，热呼呼的石头可以去科特鲁达的交战 中级打齐。红宝石可以去海底神殿 中级打齐。

配方				
级别	材料1	材料2	大成功率	费用
初级	红宝石 x 3	热呼呼的石头 x 2	8%	360
中级	红宝石 x 2	重金属 x 1	28%	430
上级	红宝石 x 1	力量坠饰 x 1	64%	500

素材入手法	
红宝石	掉落（舞蹈宝石、美加扎尔岩、食人箱、史莱姆贝霍玛曾）
热呼呼的石头	掉落（魔王宝宝、Type G）
重金属	掉落（流浪金属史莱姆、金属史莱姆王）
力量坠饰	炼金

流星手环



移动速度 +4% 的效果不算很出色，之所以要拿出来提是因为游戏中有一个隐藏的可以免费拿。只要打死游戏最后最强的隐藏 BOSS 亚特拉斯后（创造之间·死斗！赤红巨人），地图南边原本被封锁的区域就会解锁，在台阶的宝箱上可以拿到这个饰品。不过只能拿一次。

素材研究

快速刷材料

本作的材料关系到任务的完成和炼金，可以说是最花时间的地方。下面就为大家分享一下刷材料的心得。

刷材料的人选方面，首先推荐的是碧安卡。之所以推荐碧安卡，主要是乱射（R1+ △），这一招射程远、范围广，自带跟踪效果。实际使用时也不需要按住瞄准，直接 R1+ △就可以了。如果装上增加会心率的力之红宝石，点了会心时回复 MP 的技能，基本上就是一台永动机。而在难度较低的关卡中，还可以使用茱莉叶，她的 R1+ △蓄满之后范围超广，而且距离也不近，能够有效清场，可以说比乱射更好。不过这一招在后期关卡就不行了，因为 MP 消耗太高。

材料查询方面，如果想查阅所需的材料在哪个怪物身上，可以打开菜单，选择战历→材料确认。不过比较坑的是，材料只会列出怪物的头像而没有名字。因此玩家还要去战历→讨伐里查看究竟是哪个怪物掉的。查到名字之后，就可以在选关画面中按下触控板查看哪一关有这个敌人。当然有了这篇攻略就轻松很多了。

本作除了 BOSS 战关卡和任务关卡外，其他关卡都是自由战斗。自由战斗的敌人是无限的，只要将一片区域的敌人全灭，离开这个区域后敌人就会再次出现，以方便玩家反复刷取。而玩家可以在任意时刻选择返回空舰，此前赚取的经验值、金钱、材料全部保留，可谓十分厚道。某些敌人会在很多关里出现，玩家可以比较一下看哪一关比较容易出。



全材料列表

本表以读音为顺，玩家在查看战历→材料时可以按△键切换为此类表示，这样查询起来会简单很多。

下表中的小徽章数，是指在小徽章王处可以用几枚小徽章换到，部分材料无法交换。过关报酬均指第二次过关时的报酬，具体可以查看后面的隐藏关卡说明。



材料名	珍稀度	卖价	小徽章数	掉落怪物/过关报酬
白金矿石	A	500	5	杀人铠甲、金属猎人、杀戮机器、Type G
白色珍珠	A	425	5	玛波雷纳、魔王的从者
白银石	C	1000	—	魔扉看守（鹰人型）
蝙蝠翅膀	C	16	3	多拉奇、塔霍多拉奇、多拉奇玛
冰的结晶	C	32	3	塔霍多拉奇、金属猎人 对决！钢铁看守金时间通关
拔风羽	B	70	5	鹰人、石像鬼、明星奇美拉
彩虹色的布片	B	52	5	玛波雷纳、食人魔头目
大贝壳	C	21	3	麻痹水母、美加扎尔岩
大甲壳	B	80	5	腐烂尸体、杀戮机器2
顶级盐	D	1	1	史莱姆、史莱姆贝斯、史莱姆（合体）
毒毒淤泥	C	5	3	泡沫史莱姆、剧毒僵尸
蛤蟆油	C	30	3	泥手、剧毒僵尸、血手
黑珍珠	A	425	5	阴影骑士、地狱猛将 对决！传说中的魔龙金时间通关
红宝石	B	300	5	舞蹈宝石、美加扎尔岩、食人箱、史莱姆贝霍玛曾
蝴蝶翅膀	D	3	1	奇美拉、魔术士
花蜜	C	6	3	粉红魔萌、史莱姆王
幻魔石	A	750	5	白骨斗士、杀戮机器2、杀戮魔神 激战！蓝色巨人金时间通关
幻兽皮	S	1100	8	上级恶魔、狮王 激战！传说中的魔龙金时间通关
黄金石	C	1500	—	黄金人、魔扉看守（白银恶魔型）
黄金碎片	D	300	—	魔扉看守(魔王宝宝型)、魔扉看守(彷徨甲胄型)、黄金人
结实的树枝	C	17	3	大木锤、大铁锤
金块	B	2500	—	魔扉看守（巨角兽人型）
金属碎片	S	1750	8	流浪金属史莱姆、金属史莱姆、金属史莱姆王
精灵石	A	1050	8	会动的石像、石头人、大魔神 激战！巨大魔神金时间通关
净化之水	C	27	3	霍伊米史莱姆、贝霍玛史莱姆
镜之石	B	49	5	杀人铠甲、杀戮机器、会动的石像、考验看守（蓝）、考验看守（红）
雷鸣珠	A	470	5	白银恶魔、帕祖祖 激战！钢铁看守金时间通关
利齿	D	4	1	魔萌、多臂狮
领悟草	C	39	3	祈祷师、魔术士
龙的原角	A	640	5	龙佣兵、战斗恐龙 对决！光之龙、激战！火焰龙金时间通关
龙皮	B	150	5	龙佣兵、战斗恐龙、龙(非BOSS) 对决！火焰龙金时间通关
绿苔	C	16	3	霍伊米史莱姆、泡沫史莱姆 对决！强悍的战士们金时间通关、激战！强悍的战士们银时间通关
马粪	D	1	1	多拉奇
猫砂	C	7	3	魔萌、鹰人、杀人豹
美丽蘑菇	C	35	3	祈祷师、妖术士
美味的鲜乳	C	15	3	骸骨、史莱姆王
魔法树木	B	350	5	麻痹水母、大铁锤、迷你恶魔
魔力之土	C	9	3	魔王宝宝、巨像兵、迷你恶魔
魔兽皮	B	102	5	大木锤、杀人豹、多臂狮 对决！狂暴的野兽金时间通关
魔兽原骨	B	43	5	死灵骑士、地狱猛将、魔王的从者
魔兽原角	B	120	5	上级恶魔、地狱斗士、巨角兽人 对决！恐怖的恶魔金时间通关
拳头菇	C	40	3	炸弹岩、食人魔 对决！蓝色巨人金时间通关、对决！强悍的战士们银时间通关
热呼呼的石头	B	130	5	魔王宝宝、Type G 对决！黑暗看守金时间通关
熔岩碎片	C	11	3	笑面岩、炸弹岩
柔软的羊毛	B	90	5	粉红魔萌、白银恶魔
闪避草	B	45	5	奇美拉、食人箱、宝箱怪、潘多拉盒
闪光树汁	A	1000	8	血手、史莱姆贝霍玛曾 激战！狂暴的野兽金时间通关
蛇蜕	B	60	5	笑面口袋、阴影骑士
圣者之灰	A	450	5	贝霍玛史莱姆、行尸 对决！凶暴的怪物金时间通关
时之水晶	S	1200	8	帕祖祖、皮萨罗骑士
史莱姆果冻	B	41	5	史莱姆贝斯、史莱姆、史莱姆（合体）、金属史莱姆
天籁之蜜	B	220	5	石像鬼、妖术士、贝利亚
天使的神酒	S	975	8	潘多拉盒、大魔神、贝利亚 激战！禁忌的人偶金时间通关

材料名	珍稀度	卖价	小徽章数	掉落怪物/过关报酬
铁钉	D	2	1	骸骨、史莱姆骑士
铁矿石	C	22	3	史莱姆骑士、彷徨甲胄、金属骑士
武术精华	B	325	5	食人魔、食人魔头目、暴风食人魔
小块化石	C	36	3	泥手、白骨斗士 对决！巨大魔神金时间通关
星之碎片	S	850	8	明星奇美拉、杀戮魔神 激战！恐怖的恶魔金时间通关
腌菜石	C	7	3	巨像兵、石头人
研磨砂	C	12	3	笑面岩、金属骑士、狮王
妖精的火种	A	740	5	暴风食人魔、皮萨罗骑士 激战！光之龙金时间通关
妖精的绵花	A	600	5	舞蹈宝石、巨角兽人
妖异草	C	10	3	笑面口袋、法师奇美拉、宝箱怪
夜之幕	B	250	5	彷徨甲胄、多拉奇玛、行尸 对决！禁忌的人偶金时间通关
银块	B	2000	—	魔扉看守（上级恶魔型）
雨露之丝	A	900	8	法师奇美拉、地狱斗士 激战！强悍的战士们金时间通关
脏绷带	C	20	3	腐烂尸体、死灵骑士
重金属	A	800	5	流浪金属史莱姆、金属史莱姆王 激战！黑暗看守金时间通关

全敌人出没地点列表

本表以读音为顺，玩家在查看战历→讨伐时可以按△键切换为此类表示，这样查询起来会简单很多。BOSS级敌人因为出现地点固定，下文不再详述。

怪物名	出现地
Type G	在艾尔撒泽的交战 高级
暗龙夏姆达	BOSS
暗之人偶	BOSS
暗之人偶・强化版	BOSS
白骨斗士	在次元岛的交战 高级
白银恶魔	在多瓦多齐亚的交战 高级、在世界树的交战 高级、在光之塔的交战 高级、海底神殿的交战 高级、在肇始之里的交战 初级
宝箱怪	在席拉的交战 高级、在多瓦多齐亚的交战 高级、在世界树的交战 高级、在光之塔的交战 高级、海底神殿的交战 中级、在肇始之里的交战 初级、在肇始之里的交战 中级、在肇始之里的交战 高级、在次元岛的交战 初级、在次元岛的交战 中级
暴风食人魔	在次元岛的交战 高级
贝霍玛史莱姆	在世界树的交战 高级、海底神殿的交战 高级、在肇始之里的交战 高级、在艾尔撒泽的交战 初级、在艾尔撒泽的交战 中级、在次元岛的交战 初级
贝利亚	在艾尔撒泽的交战 高级
大魔神	BOSS
大魔神・强化版	BOSS
大木锤	在艾尔撒泽城的交战 初级、在艾尔撒泽城的交战 高级、大草原上的交战 初级、科特鲁达的交战 初级、在沙漠的交战 初级、拉巴托尔的交战 初级
大铁锤	在艾尔撒泽城的交战 高级、大草原上的交战 高级、科特鲁达的交战 高级、在席拉的交战 中级
大王海德拉	BOSS
大王海德拉・强化版	BOSS
地狱斗士	在艾尔撒泽的交战 初级
地狱斗士・强化版	BOSS
地狱猛将	在席拉的交战 高级、在光之塔的交战 中级、海底神殿的交战 初级、海底神殿的交战 中级、在肇始之里的交战 中级
多臂狮	在多瓦多齐亚的交战 高级、在世界树的交战 高级、海底神殿的交战 高级、在肇始之里的交战 中级
多拉奇	在艾尔撒泽城的交战 初级、大草原上的交战 初级、大草原上的交战 中级、科特鲁达的交战 初级、科特鲁达的交战 中级
多拉奇玛	大草原上的交战 高级、科特鲁达的交战 高级、在沙漠的交战 高级、拉巴托尔的交战 高级、在世界树的交战 初级、在世界树的交战 中级、在光之塔的交战 初级、在光之塔的交战 中级、海底神殿的交战 初级
法师奇美拉	在世界树的交战 高级、在光之塔的交战 高级、在肇始之里的交战 高级、在次元岛的交战 初级

怪物名	出现地
粉红魔萌	在艾尔撒泽城的交战 高级、大草原上的交战 中级、科特鲁达的交战 中级、在沙漠的交战 高级、拉巴托尔的交战 高级、在席拉的交战 初级、在光之塔的交战 初级、在光之塔的交战 中级
腐烂尸体	在艾尔撒泽城的交战 中级、大草原上的交战 中级、科特鲁达的交战 中级、在沙漠的交战 初级、在沙漠的交战 中级、拉巴托尔的交战 初级、拉巴托尔的交战 中级
光之看守	BOSS
光之看守・强化版	BOSS
癸干忒斯	BOSS
癸干忒斯・强化版	BOSS
骸骨	在艾尔撒泽城的交战 初级、在艾尔撒泽城的交战 中级、大草原上的交战 初级、大草原上的交战 中级、科特鲁达的交战 初级、科特鲁达的交战 中级、在沙漠的交战 初级、在沙漠的交战 中级、拉巴托尔的交战 初级、拉巴托尔的交战 中级
行尸	在肇始之里的交战 高级、在艾尔撒泽的交战 初级、在次元岛的交战 中级、在次元岛的交战 高级
红龙	BOSS
黄金人	在多瓦多齐亚的交战 高级、在世界树的交战 高级、在光之塔的交战 高级、海底神殿的交战 高级、在肇始之里的交战 中级
会动的石像	BOSS
霍伊米史莱姆	在艾尔撒泽城的交战 中级、大草原上的交战 中级、科特鲁达的交战 中级、在沙漠的交战 中级、在沙漠的交战 高级、拉巴托尔的交战 中级、拉巴托尔的交战 高级、在席拉的交战 初级、在席拉的交战 中级、在多瓦多齐亚的交战 初级、在多瓦多齐亚的交战 中级
金属猎人	在席拉的交战 中级、在多瓦多齐亚的交战 初级、在多瓦多齐亚的交战 中级
金属骑士	在沙漠的交战 高级、拉巴托尔的交战 高级、在席拉的交战 高级、在多瓦多齐亚的交战 高级、在光之塔的交战 初级、在光之塔的交战 中级、海底神殿的交战 初级、海底神殿的交战 中级
金属史莱姆	在艾尔撒泽的交战 初级
金属史莱姆王	在艾尔撒泽的交战 高级
巨角兽人	在艾尔撒泽的交战 中级
巨像兵	在艾尔撒泽城的交战 中级、在沙漠的交战 初级、在沙漠的交战 高级、拉巴托尔的交战 初级、拉巴托尔的交战 高级、在席拉的交战 初级、在席拉的交战 中级、在多瓦多齐亚的交战 初级
巨岩怪	BOSS
剧毒僵尸	大草原上的交战 高级、科特鲁达的交战 高级、在席拉的交战 高级、在多瓦多齐亚的交战 高级、在世界树的交战 初级、在光之塔的交战 中级、在肇始之里的交战 中级

怪物名	出现地
考验看守	BOSS
考验看守	BOSS
流浪金属史莱姆	在艾尔撒泽的交战 高级
龙	BOSS
龙·强化版	BOSS
龙佣兵	在世界树的交战 高级、在艾尔撒泽的交战 中级、在次元岛的交战 初级
麻痹水母	在多瓦多齐亚的交战 高级、海底神殿的交战 初级、海底神殿的交战 中级、海底神殿的交战 高级、在肇始之里的交战 中级
玛波雷纳	在艾尔撒泽的交战 初级、在艾尔撒泽的交战 中级、在艾尔撒泽的交战 高级、在次元岛的交战 高级
美加扎尔岩	在肇始之里的交战 高级、在艾尔撒泽的交战 初级、在艾尔撒泽的交战 中级、在艾尔撒泽的交战 高级、在次元岛的交战 中级、在次元岛的交战 高级
迷你恶魔	大草原上的交战 高级、科特鲁达的交战 高级、在多瓦多齐亚的交战 初级、在多瓦多齐亚的交战 中级、在世界树的交战 初级、在世界树的交战 中级
明星奇美拉	在艾尔撒泽的交战 中级
明星奇美拉·强化版	BOSS
魔扉看守	剧情中必出现
魔扉看守	剧情中必出现
魔扉看守	剧情中必出现
魔扉看守	剧情中必出现
魔扉看守	剧情中必出现
魔扉看守	剧情中必出现
魔萌	在艾尔撒泽城的交战 中级、大草原上的交战 初级、科特鲁达的交战 初级、在沙漠的交战 初级、在沙漠的交战 中级、拉巴托尔的交战 初级、拉巴托尔的交战 中级
魔术士	在艾尔撒泽城的交战 初级、大草原上的交战 初级、科特鲁达的交战 初级、在沙漠的交战 初级、拉巴托尔的交战 初级
魔王宝宝	在艾尔撒泽城的交战 中级、大草原上的交战 中级、科特鲁达的交战 中级、在沙漠的交战 初级、拉巴托尔的交战 初级、在席拉的交战 初级
魔王的从者	在肇始之里的交战 高级、在艾尔撒泽的交战 初级、在次元岛的交战 中级
魔王的从者·强化版	BOSS
泥手	在艾尔撒泽城的交战 高级、在多瓦多齐亚的交战 中级、在多瓦多齐亚的交战 高级、在光之塔的交战 高级、海底神殿的交战 中级、海底神殿的交战 高级、在肇始之里的交战 中级
帕祖祖	在艾尔撒泽的交战 高级、在次元岛的交战 高级
潘多拉盒	在艾尔撒泽的交战 中级、在艾尔撒泽的交战 高级、在次元岛的交战 高级
彷徨甲胄	在艾尔撒泽城的交战 高级、大草原上的交战 中级、科特鲁达的交战 中级、在沙漠的交战 初级、在沙漠的交战 中级、拉巴托尔的交战 初级、拉巴托尔的交战 中级、在席拉的交战 初级、在席拉的交战 中级
泡沫史莱姆	在艾尔撒泽城的交战 中级、大草原上的交战 初级、科特鲁达的交战 初级、在沙漠的交战 中级、拉巴托尔的交战 中级
皮萨罗骑士	在艾尔撒泽的交战 高级
奇美拉	在艾尔撒泽城的交战 高级、大草原上的交战 中级、大草原上的交战 高级、科特鲁达的交战 中级、科特鲁达的交战 高级、在沙漠的交战 高级、拉巴托尔的交战 高级、在席拉的交战 初级、在世界树的交战 初级、海底神殿的交战 初级
祈祷师	在席拉的交战 高级、在多瓦多齐亚的交战 高级、在光之塔的交战 初级、海底神殿的交战 中级、海底神殿的交战 高级
杀戮机器	海底神殿的交战 中级、在肇始之里的交战 初级
杀戮机器·强化版	BOSS
杀戮机器2	在艾尔撒泽的交战 初级
杀戮魔神	在艾尔撒泽的交战 中级
杀戮魔神·强化版	BOSS
杀人豹	在艾尔撒泽城的交战 高级、大草原上的交战 中级、科特鲁达的交战 中级、在沙漠的交战 中级、在沙漠的交战 高级、拉巴托尔的交战 中级、拉巴托尔的交战 高级、在席拉的交战 初级、在席拉的交战 中级、在多瓦多齐亚的交战 初级、在多瓦多齐亚的交战 中级、在世界树的交战 中级
杀人铠甲	在世界树的交战 高级、在光之塔的交战 高级、海底神殿的交战 高级、在艾尔撒泽的交战 初级

怪物名	出现地
上级恶魔	在席拉的交战 高级、海底神殿的交战 初级、海底神殿的交战 中级、在肇始之里的交战 初级
神秘军师	BOSS
狮王	BOSS
狮王·强化版	BOSS
石头人	海底神殿的交战 初级、海底神殿的交战 中级、在肇始之里的交战 中级、在次元岛的交战 初级、在次元岛的交战 中级
石像鬼	在世界树的交战 高级、在光之塔的交战 高级、在艾尔撒泽的交战 初级、在艾尔撒泽的交战 中级、在艾尔撒泽的交战 高级、在次元岛的交战 初级、在次元岛的交战 高级
食人魔	大草原上的交战 高级、科特鲁达的交战 高级、在沙漠的交战 高级、拉巴托尔的交战 高级、在多瓦多齐亚的交战 中级、在世界树的交战 中级
食人魔头目	在世界树的交战 高级、在光之塔的交战 高级、在肇始之里的交战 高级、在艾尔撒泽的交战 中级
食人魔头目·强化版	BOSS
食人箱	在艾尔撒泽城的交战 高级、大草原上的交战 高级、科特鲁达的交战 高级、在沙漠的交战 高级、拉巴托尔的交战 高级
史莱姆	在艾尔撒泽城的交战 初级、在艾尔撒泽城的交战 中级、大草原上的交战 初级、科特鲁达的交战 初级
史莱姆（合体）	大草原上的交战 高级、科特鲁达的交战 高级、在世界树的交战 初级、在世界树的交战 中级、海底神殿的交战 初级
史莱姆贝霍玛曾	在肇始之里的交战 高级、在艾尔撒泽的交战 中级、在次元岛的交战 初级、在次元岛的交战 中级、在次元岛的交战 高级
史莱姆贝斯	在艾尔撒泽城的交战 中级、大草原上的交战 初级、大草原上的交战 中级、科特鲁达的交战 初级、科特鲁达的交战 中级
史莱姆骑士	在艾尔撒泽城的交战 中级、大草原上的交战 初级、科特鲁达的交战 初级
史莱姆王	大草原上的交战 高级、科特鲁达的交战 高级、在世界树的交战 初级、在世界树的交战 中级、海底神殿的交战 初级
死灵骑士	在艾尔撒泽城的交战 高级、大草原上的交战 中级、大草原上的交战 高级、科特鲁达的交战 中级、科特鲁达的交战 高级、在沙漠的交战 高级、拉巴托尔的交战 高级、在席拉的交战 初级、在席拉的交战 中级、在席拉的交战 高级、在多瓦多齐亚的交战 初级、在多瓦多齐亚的交战 中级、在世界树的交战 初级、在世界树的交战 中级、在世界树的交战 高级、在光之塔的交战 初级、在光之塔的交战 中级、海底神殿的交战 初级、海底神殿的交战 中级、海底神殿的交战 高级、在肇始之里的交战 初级、在肇始之里的交战 中级、在肇始之里的交战 高级、在次元岛的交战 初级、在次元岛的交战 中级
塔霍多拉奇	在艾尔撒泽城的交战 高级、大草原上的交战 中级、大草原上的交战 高级、科特鲁达的交战 中级、科特鲁达的交战 高级、在席拉的交战 中级
舞蹈宝石	在艾尔撒泽城的交战 高级、在沙漠的交战 高级、拉巴托尔的交战 高级、在席拉的交战 高级、在多瓦多齐亚的交战 初级、在多瓦多齐亚的交战 中级、海底神殿的交战 中级、在肇始之里的交战 初级
笑面口袋	在艾尔撒泽城的交战 中级、在沙漠的交战 初级、在沙漠的交战 中级、拉巴托尔的交战 初级、拉巴托尔的交战 中级、在光之塔的交战 初级、海底神殿的交战 初级
笑面岩	大草原上的交战 高级、科特鲁达的交战 高级、在席拉的交战 中级
血手	在艾尔撒泽的交战 高级、在次元岛的交战 高级
亚特拉斯	BOSS
妖术士	在世界树的交战 高级、在光之塔的交战 高级、海底神殿的交战 高级、在肇始之里的交战 初级、在肇始之里的交战 中级、在次元岛的交战 初级
伊梅斯	BOSS
伊梅斯·强化版	BOSS
阴影骑士	在艾尔撒泽的交战 初级、在艾尔撒泽的交战 中级、在艾尔撒泽的交战 高级、在次元岛的交战 高级
鹰人	在世界树的交战 中级、在光之塔的交战 高级、海底神殿的交战 初级
炸弹岩	在光之塔的交战 中级、在肇始之里的交战 初级、在次元岛的交战 初级、在次元岛的交战 中级
战斗恐龙	在席拉的交战 高级、在多瓦多齐亚的交战 中级、在光之塔的交战 初级、在光之塔的交战 中级

全怪物同伴列表

只要打倒以下 70 种敌人，就有几率获得它的怪物硬币，从而在战斗中将其召唤出来。部分硬币的掉落率较低，需要反复刷取。下表以种别为顺，是游戏中的默认顺序，具体可以在战历→仲间里查看。

编号	名称	类型	格数
1	史莱姆	防御型	1
2	多拉奇	支援型	2
3	魔术士	防御型	2
4	骸骨	防御型	1
5	史莱姆贝斯	防御型	2
6	魔萌	支援型	2
7	泡沫史莱姆	支援型	2
8	大木锤	支援型	1
9	史莱姆骑士	防御型	2
10	巨像兵	防御型	3
11	腐烂尸体	防御型	2
12	奇美拉	防御型	1
13	魔王宝宝	支援型	2
14	彷徨甲胄	防御型	2
15	霍伊米史莱姆	支援型	2
16	炸弹岩	支援型	3
17	舞蹈宝石	支援型	2
18	杀戮机器	防御型	3
19	食人魔	支援型	3
20	史莱姆王	防御型	3
21	皮萨罗骑士	防御型	3
22	战斗恐龙	防御型	3
23	石像鬼	防御型	2
24	宝箱怪	支援型	2
25	上级恶魔	防御型	3
26	白银恶魔	支援型	2
27	杀人豹	防御型	3
28	泥手	支援型	1
29	金属猎人	防御型	3
30	法师奇美拉	防御型	1
31	贝霍玛史莱姆	支援型	2
32	石头人	防御型	3
33	迷你恶魔	支援型	2
34	行尸	防御型	2
35	美加扎尔岩	支援型	3
36	龙佣兵	防御型	3
37	鹰人	防御型	2
38	史莱姆贝霍玛曾	防御型	3
39	麻痹水母	支援型	2
40	黄金人	防御型	3
41	杀人铠甲	防御型	2
42	剧毒僵尸	防御型	2
43	多拉奇玛	支援型	2
44	食人箱	支援型	2
45	笑面口袋	支援型	2
46	金属骑士	防御型	2
47	血手	支援型	2
48	塔霍多拉奇	支援型	2
49	潘多拉盒	支援型	3
50	Type G	防御型	3
51	明星奇美拉	防御型	2
52	死灵骑士	防御型	1
53	食人魔头目	支援型	3
54	妖术士	防御型	2
55	粉红魔萌	支援型	2
56	祈祷师	防御型	2
57	玛波雷纳	支援型	2
58	阴影骑士	防御型	1
59	巨角兽人	防御型	3
60	笑面岩	支援型	1
61	暴风食人魔	支援型	3
62	大铁锤	支援型	2
63	白骨斗士	防御型	3
64	地狱猛将	防御型	3
65	杀戮机器2	防御型	3
66	地狱斗士	防御型	3
67	魔王的从者	防御型	3
68	帕祖祖	支援型	3
69	杀戮魔神	防御型	3
70	贝利亚	防御型	3

隐藏要素

隐藏BOSS

地图上共有 12 个可以重复挑战 BOSS 的房间，名为 XX 之间。这 12 间分别是黄金、真珠、水晶、太阳、运命、审判、贤者、珊瑚、阳炎、希望、悠久和终焉。

在挑战这些 BOSS 的时候，系统会统计时间。根据玩家最后的用时，会有金银两种评价，这会影响玩家过关时拿到的东西。如果玩家在挑战这些 BOSS 时能够在金时间内过关，那么在过关后的宝箱中就可以获得开启隐藏 BOSS 的地图。这样当玩家通关之后，地图上就会在原位置上追加新的任务。此前的任务全部是以“对决”为名的，而追加的隐藏 BOSS 关是以“激战”为名的。隐藏 BOSS 和原本的 BOSS 相比，实力大幅上升，部分关卡连 BOSS 数量都有所增加。只要打过这 12 关，就可以分别获得各角色的究极武器。之后再来挑战的话，根据玩家的用时是金还是银，还有不同的材料作为奖励。对决系列的关卡的金时间报酬、激战系列的关卡的金银时间报酬有可能是小徽章，当出现小徽章时，原本的报酬不会出现。



将全部 12 关打过之后，就会追加最后最强的隐藏 BOSS，位置在创造之间，关卡名是死斗！赤红巨人，对手是亚特拉斯。打过之后获得幸福宝珠，另外不要忘记上文提到的隐藏饰品流星手环。

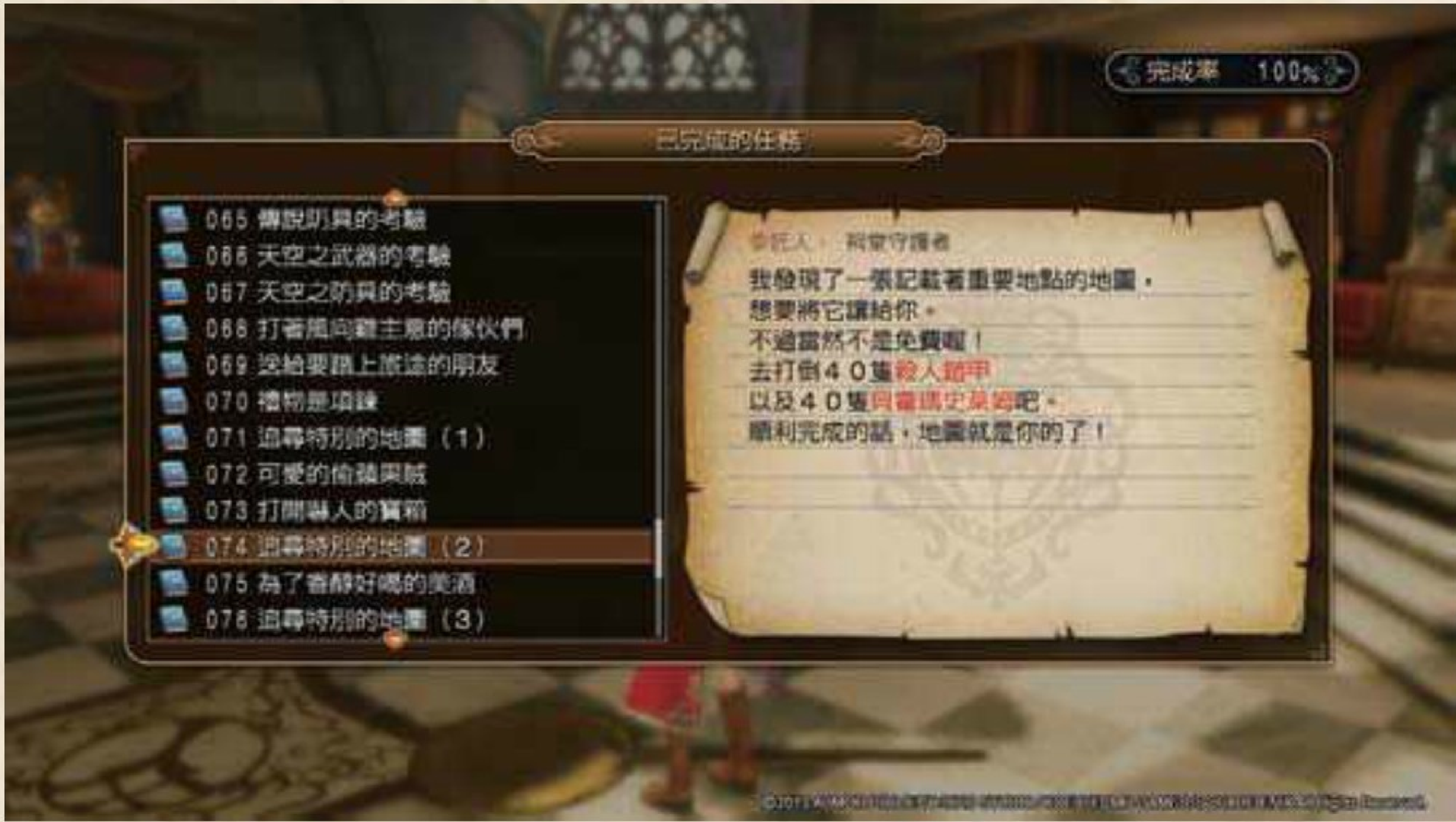
场所	关卡	初回金时间报酬	再挑战金时间报酬
黄金之间	对决！火焰龙	里・龙的地图	龙皮
珍珠之间	对决！蓝色巨人	里・巨人的地图	拳头菇
水晶之间	对决！钢铁看守	里・钢铁的地图	冰的结晶
太阳之间	对决！强悍的战士们	里・强者的地图	绿苔
命运之间	对决！巨大魔神	里・魔神的地图	小块化石
审判之间	对决！黑暗看守	里・守门人的地图	热呼呼的石头
贤者之间	对决！狂暴的野兽	里・魔兽的地图	魔兽皮
珊瑚之间	对决！光之龙	里・闪耀之龙的地图	龙的原角
阳炎之间	对决！禁忌的人偶	里・黑色人偶的地图	夜之幕
希望之间	对决！凶暴的怪物	里・暴徒的地图	圣者之灰
悠久之间	对决！恐怖的恶魔	里・恶魔的地图	魔兽原角
终焉之间	对决！传说中的魔龙	里・魔龙的地图	黑珍珠
黄金之间	激战！火焰龙	金属史莱姆王の剑	龙的原角
珍珠之间	激战！蓝色巨人	金属史莱姆王の剑	幻魔石
水晶之间	激战！钢铁看守	修罗之棍	雷鸣珠
太阳之间	激战！强悍的战士们	黄金爪	雨露之丝
命运之间	激战！巨大魔神	流星之刃	精灵石
审判之间	激战！黑暗看守	金属史莱姆王矛	重金属
贤者之间	激战！狂暴的野兽	金属史莱姆王剑	闪光树汁
珊瑚之间	激战！光之龙	古林盖姆之鞭	妖精的火种
阳炎之间	激战！禁忌的人偶	霸王之斧	天使的神酒
希望之间	激战！凶暴的怪物	奥丁之弓	金属碎片
悠久之间	激战！恐怖的恶魔	泰塔尼亚杖	星之碎片
终焉之间	激战！传说中的魔龙	必杀之扇	幻兽皮
创造之间	死斗！赤红巨人	幸福宝珠	时之水晶

隐藏关卡

通关之后游戏会追加寻找特别地图的任务，一共5个，完成后可以取得新地图。每个地图对应一个新的场景，分别是月光之间、正义之间、天弓之间、灵花之间、翡翠之间。这5个隐藏关卡中，要数月光最难，没有足够的实力很难过关，推荐等级是80级。剩下4个的推荐等级都是60级，难度不高。

打过隐藏关卡可以获得大量小徽章，月光和正义是初次20枚，再挑战3枚；天弓和天花是初次15枚，再挑战2枚；翡翠是初次10枚，再挑战1枚。





亚特拉斯打法

亚特拉斯是本作最难对付的敌人，而且这一关还需要保护世界树，一旦被其逼近，失败不可避免。亚特拉斯还会召唤不少强力敌人，十分棘手。不过只要找对方法，打败亚特拉斯并不是难事。活用必杀技是过关的关键，必杀会强制让其跪地，而且可以顺便清一下杂兵。

最推荐的人选是泰瑞，饰品推荐装备祈祷指环、能量腰带、豪杰手环，可以确保有用不完的MP，而且在巨人跪地时能打出很夸张的伤害。基本打法依然是R1+○分身后靠近R1+□连发，发完后空中还可以按□多砍几下，这种打法攒气非常快，气满又能回血回蓝。必杀技要用来将巨人打跪，同时还要调整角度扫到敌人。同伴方面要带加攻的芙萝拉和减防的杨加斯，两者同时作用后效果相当惊人。如果玩家能力够强的话，可以在3分钟左右解决战斗，完全不必管杂兵。

另一种打法是用迪尔克主攻，饰品推荐装备力量指环、豪杰手环、祈祷指环。迪尔克主要是靠国王之怒这一招，这一招攒必杀的速度十分之快，但MP消耗高。开战后迅速绕到身后去，注意一定不要受伤，这是为了让力量指环发挥效果，而且如此一来的话斗志槽全满时就只会补满MP。迪尔克全程只用国王之怒和斗志宝玉，斗志槽一满就爆气，之后继续用国王之怒。注意中期开始爆气后如果巨人没有跪地，就直接放必杀技将其打跪，然后继续叫陨石，待其起身后应该斗志槽又满了，之后继续爆气放必杀，顺利的话巨人一旦跪下就起不来了。如果动作稍慢的话巨人起身就会立刻召唤杂兵，这时就是和时间赛跑了，看谁能笑到最后。

奖杯攻略

白金路线

奖杯总数	50	铜杯	36	银杯	11	金杯	2	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	60小时以上
在线奖杯	0
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作理论上一周目就可以白金，但不推荐这么做。一来一周目时技能点严重不足，导致队伍实力下降；二来小徽章数量严重不足，要想白金就要多花很多时间去刷小徽章。而如果玩家等级足够的话，二周目通关只需5到8小时，相当轻松。因此不推荐一周目冲击白金。

尽管一周目不推荐白金，不过依然有很多事情要做。首先，支线任务只要做几个重要的就行了，例如增加怪物硬币的格数上限、装备包的容量和材料包的容量的任务。尽管这些任务在二周目仍然要重做，但已经扩大的容量不会再缩回去。

任务方面，杀敌相关的任务能做则做，因为可以换取奖品。而上交道具的任务就不要做了，因为做完之后会消耗对应的道具，不如直接留到二周目。传说及天空系列县关的装备尽管强力，但由于任务难度不低，装备又不能继承，直接放弃比较好。

一周目时还要尽量积攒小徽章。注意小徽章换来的装备大部分都不能继承的，而且也不是最强装备，不过更新之后二周目开始的时候用掉的小徽章会全部返还。月光、正义、天弓、天花、翡翠之间会奖励大量小徽章，能拿多少算多少。同时记得要在表扬处中领取讨伐和奖杯换来的小徽章。

开始二周目后，玩家仍然要尽量少用小徽章，因为奖杯要求玩家获得所有的武器和玉以及饰品。其实这里面有很多装备是完全没用的，因此玩家完全可以把小徽章省下来以备日后之需。这时就可以采用存读档的方法来节省小徽章，因此玩家手上能用的小徽章越多越好。



化为传说之人



白金

取得条件： 获得除此之外的全部奖杯



守护世界之人



金杯

取得条件： 故事模式通关



追求强悍之人



金杯

取得条件： 所有同伴达到50级

奖杯说明： DLC角色不算在奖杯要求之内。



怪物猎人



银杯

取得条件： 与所有魔物交过手

奖杯说明： 所有魔物的范围包含了本篇的最强BOSS：亚特拉斯，但不包含DLC追加的敌人。参照怪物列表挨打吊打即可。



怪物收藏家



银杯

取得条件： 召唤过所有的怪物伙伴

奖杯说明： 怪物伙伴对应的硬币，全部只需打倒对应的敌人即可随机获得，部分高等级怪物的硬币出现几率较低，需要参照怪物伙伴列表和怪物列表来刷。



材料大师



银杯

取得条件： 获得所有的素材

奖杯说明： 正常情况下不会有什么遗漏，实在有遗漏的话可以参照材料列表，或是去小徽章王那里转转。



装备品大师



银杯

取得条件： 获得所有的武器和宝珠

奖杯说明： 全游戏最耗时的一个奖杯，所有武器和宝珠都必须在一周目内持有过，来源包括商店、任务奖励和小徽章王。其中小徽章王的武器和玉总共需要546枚小徽章才能换完，是白金路上的最大难点。推荐专门存一个档来解除这个奖杯。



饰品大师



银杯

取得条件： 获得所有的饰品

奖杯说明： 除了两个饰品外，所有饰品都可以在炼金店获得。炼金店需的配方以及材料，可以从小徽章王那里换到，因此只推荐小徽章数量充足的时候来解，同样可以通过专门存一个档来简单地获得。这个奖杯还可以和下面的炼金100次一起获得。有两个饰品需要完成任务才能获得，分别是72号和73号任务。其中73号任务要打十只高级宝箱怪，这个任务可以去正义之间完成，打完宝箱怪退出再刷即可。



任务大师



银杯

取得条件： 完成所有的任务

奖杯说明： DLC任务（即80号之后的任务）不算在内。



强者中的强者



银杯

取得条件： 打败所有的强敌

奖杯说明： 同样是不算DLC的BOSS。



炼金狂热者



银杯

取得条件： 累计炼金100次

奖杯说明： 创造和合成都有效，可以和全饰品的奖杯一起存一个新档来获得。



百万队长



银杯

取得条件： 累计获得50万元





徽章狂热者



银杯

取得条件： 累计收集200个小徽章



啪敷啪敷大师



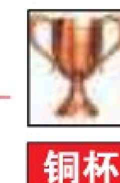
银杯

取得条件： 所有同伴都发生过啪敷啪敷友好事件。

奖杯说明： 当玩家打完一场战斗后返回酒场，与同伴们对话，就有机会开启友好事件。事件发生时会黑屏一下，事件中对方一定会说啪敷啪敷，这样就算完成了一个人的友好事件。友好事件的触发是随机的，玩家无需刻意带同伴上场。一场战斗后最多只会有一名同伴发生这一事件，不过可以交替进行。触发这一事件的同伴仍可反复触发这一事件，选择是的话即可再看一遍事件，不过多做无益。奖杯要求在同一周目内完成与全部同伴的友好事件，可以进战场后直接撤退来刷，玩家要自己做好记录。如果系统判定某一时间点上会发生友好事件，则所有同伴都有可能发生，但一次只有一人或是没有。如果采用自动存档，每场战斗结束后玩家可以直奔酒场，只要有一人发生友好事件，就可以通过反复读档的办法来凹到自己想要的角色。这个办法在初期可以大幅加快奖杯进程，但最后只剩少数人时再用这个办法就十分浪费时间，这个时候还不如每次战斗打完后直奔目标来得干脆。



刚出道的亲卫队长

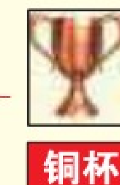


铜杯

取得条件： 剧情奖杯



艾尔撒泽的亲卫队



铜杯

取得条件： 剧情奖杯



科特鲁达的救世主



铜杯

取得条件： 剧情奖杯



拉巴托尔的恩人 铜杯
取得条件：剧情奖杯

席拉的救济者 铜杯
取得条件：剧情奖杯

多瓦多齐亚的解放者 铜杯
取得条件：剧情奖杯

见证黑暗之人 铜杯
取得条件：剧情奖杯

受女神启示之人 铜杯
取得条件：剧情奖杯

获授力量人 铜杯
取得条件：剧情奖杯

受灵木庇护之人 铜杯
取得条件：剧情奖杯

拯救世界树之人 铜杯
取得条件：剧情奖杯

挑战黑暗之人 铜杯
取得条件：剧情奖杯

怪物讨伐人 铜杯
取得条件：与一定种类的魔物交过手

怪物爱好家 铜杯
取得条件：召唤过一定种类的怪物伙伴

材料狂热者 铜杯
取得条件：获得一定种类的材料

装备品狂热者 铜杯
取得条件：获得一定种类的武器和宝珠

饰品狂热者 铜杯
取得条件：获得一定种类的饰品

任务狂热者 铜杯
取得条件：完成一定种类的任务

怪物杀手 铜杯
取得条件：累计打倒1万名魔物



祠堂探求者 铜杯
取得条件：在藏宝地图上标记的地点战斗获胜50次
奖杯说明：这种地点也就是通过宝图开启的XX之间，推荐去打黄金之间，那条傻龙只要三秒左右就能秒掉，轻松愉快。

挑战炼金之人 铜杯
取得条件：初次炼金

炼金名人 铜杯
取得条件：炼金初次大成功

驯魔师 铜杯
取得条件：怪物硬币的格数达到最大

材料收藏家 铜杯
取得条件：材料包的容量达到最大

装备收藏家 铜杯
取得条件：装备包的容量达到最大

恢复专家 铜杯
取得条件：同时携带的回复石数量达到最大

穷究斗志之人 铜杯
取得条件：斗志达到最高等级

会心一击专家 铜杯
取得条件：累计使出100次会心一击

特技/咒文专家 铜杯
取得条件：累计使用1000次特技和咒文

必杀技大师 铜杯
取得条件：使用过全部同伴的必杀技

老练战士 铜杯
取得条件：冒险之书显示的游戏时间达到30小时

连击大师 铜杯
取得条件：连击数达到300以上

鲁拉大师 铜杯
取得条件：鲁拉咒文可以到达的传送点达到40以上

金属史莱姆猎人 铜杯
取得条件：打倒金属史莱姆

流浪金属史莱姆猎人 铜杯
取得条件：打倒流浪金属史莱姆

金属史莱姆王猎人 铜杯
取得条件：打倒金属史莱姆王

作为今年上半年最好的欧美角色扮演游戏之一，无论是素质还是剧情，本作都无愧于“《巫师》三部曲”的最终章。“白狼”杰洛特即将面对他人生中最大的抉择和挑战，这次他面对的除了四处肆虐的怪物和权力的勾心斗角之外，还要面对来历不明且实力强大的狂猎。本作相当耐玩，数量众多的支线任务和探索部分能让玩家轻易地沉迷其中。作为核心的战斗系统在吸取了系列前作的优点后进一步改善，在保持系列特色之余增加了战斗的爽快和华丽度。剧情保持了一如既往的高素质，一波三折的剧情让玩家大呼过瘾。值得一提的是新加入的昆特牌，从某种程度来说，它的魅力之高甚至超过了游戏本身。总而言之，本作对于每个玩家，特别是欧美角色扮演游戏爱好者来说，是一个不容错过的游戏。

THE WITCHER® WILD III HUNT

巫师3 狂猎		WB Games	角色扮演
多机种	The Witcher 3: Wild Hunt		中文版
	2015年5月19日	本地1人	对应玩家年龄：18岁以上
	PS4/XOne版售价为468港币		

文 伽蓝（系统）&三日月 美编 anubis

操作列表

XOne	PS4	作用
A键	×键	调查/奔跑/翻滚躲避/游泳
X键	□键	轻攻击/潜水
Y键	△键	重攻击
B键	○键	躲闪/浮上水面
LB键	L1键	呼出快捷菜单
LT键	L2键	防御/发动狩魔猎人感官能力
RB键	R1键	使用远程武器/炸弹/特殊道具/进入主视角模式（长按）
RT键	R2键	发动法印/改变法印模式
LS键	LS键	呼叫马匹（双击）
RS键	R3键	锁定战斗目标
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键←	十字键←	装备/卸下钢剑
十字键→	十字键→	装备/卸下银剑
十字键↑	十字键↑	使用道具1
十字键↓	十字键↓	使用道具2
Menu键	触控板	呼出角色菜单
View键	options键	呼出系统菜单

画面介绍



1. 体力槽
2. 经验槽
3. 毒素槽
4. 活力槽
5. 当前选择法印
6. 肾上腺槽
7. 小地图
8. 时间 / 当前天气
9. 与当前目标相距距离
10. 当前追踪任务
11. 当前场景按键提示
12. 快速恢复道具栏 / 副武器栏
13. 当前锁定敌人
14. 装备损坏提示
15. 狩魔猎人徽章，在接近危险或能量源时会出现异样，但实用度很低

战斗相关

近战武器

与系列传统一样，游戏中近战武器被划分为钢剑与银剑两种，这两种武器的划分标准主要由两种武器对付敌人的种类来决定，在《巫师》系列”的世界观中，所有的邪恶生物都有惧怕银制武器的特点，因此在与非人型生物的战斗中银剑可以获得伤害的加成，但其在面对人型生物以及普通动物时却无法实现高伤害，所以在对付这些敌人时则需要借助钢制的剑来实现高伤害。

在实际战斗中玩家需要根据敌人的不同来及时切换武器方可制胜，一般来说在战斗开始时主角拔出的剑就是最适合当前场景战斗的武器，而当前敌人应该用什么武器来对付可以根据他们血条的颜色来判断，红色血条的敌人应该使用钢剑，白色血条的敌人则应该使用银剑，而当前使用的武器可以在屏幕右下方看到，一旦使用的武器错误必须立即更换过来。



远程武器

在本作中，新增了远程武器以及箭矢的装备栏，在这 2 个栏位中玩家可以装备十字弓以及不同的箭矢，虽然弓箭射击并不是战斗的核心，但是配合天赋的强化，以及不同的箭矢带来的特殊效果，可以对敌人附加特殊状态，达到意想不到的效果。在面对一些在空中飞行的敌人时，精准的射击往往可以将他们从空中击落，为战斗带来不小的便利。另外，远程武器时在水中的大杀器。





炸弹

前作中的副武器只有炸弹保留到本作之中，炸弹能攻击有效范围内的所有敌人，推荐的使用方法为利用翻滚吸引敌人将敌人聚集，然后迅速翻滚到远处将聚集的敌人一网打尽，通过在游戏探索的过程中获得不同的图纸可以造出多种作用不同的炸弹。与远程武器一样，炸弹可以通过长按 RB 键来调整投掷轨迹，但总的来说意义不大。



法印系统

法印是狩魔猎人独有的一种法术符咒，无论玩家走的是何种发展路线，使用法印都是左右战斗胜局的核心技巧，法印的种类共有 5 种。对比前作，通过在法印天赋中的第 2 行中投入点数，法印还可以用长按的方式改变原有的法印模式衍生另外一种形态，下面就为大家介绍这 5 种法印的具体作用。

阿尔德之印

阿尔德法印是一个群体魔法，发动后会在前方放出冲击波，虽然这个冲击波没有伤害，但命中敌人后敌人会失去平衡，并且根据敌人的不同，有一定几率使敌人倒地，在敌人倒地时，它们会露出极大的破绽，其不仅在起身前都无法进行攻击，同时只要玩家抓紧时机，在倒地的瞬间可以马上按下 X 键 / □键终结敌人，因此使用阿尔德法印后是绝佳的进攻时机，无论是在攻击中混入法印还是直接以法印起手均有很好的效果。

在法印天赋树中投入点数改变法印模式后，可以使法印成为全方位的冲击波。另外，玩家在一些场景中探索的时候往往会发现一些有裂缝的墙壁，这时利用阿尔德之印可以破坏这些墙体。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

伊格尼之印

伊格尼之印是一个火焰魔法，发动后会在前方放出火焰，造成基础伤害并有一定几率引燃敌人附加燃烧伤害，在引燃人型敌人后敌人往往会陷入痛苦之中，因此在对付人型敌人时尤为好用。

在法印天赋树中投入点数改变法印的模式后，法印会变成连续放出火流的形态，对单体的敌人造成伤害。另外，在一些场景中玩家会遇到一些从地面放出毒气的菌类，在看到这些菌类时利用伊格尼之印烧毁可以在一定时间内去除这些毒气。



亚登之印

亚登之印是一个设置型魔法，在使用后会放置一个影响一定范围的陷阱，进入此陷阱的敌人的速度会被减慢，这给予玩家极佳的进攻机会。同时，在对付一些没有实体的妖灵时，引诱这些敌人进入亚登之印的范围内能使他们强制现身。

在法印天赋树中投入点数改变法印模式后，亚登之印不再造成一个缓速区域，而是变成一个能够造成伤害的触发型炮台，对一定半径内的敌人造成伤害并缓速。

昆恩之印

昆恩之印是一个防御型法术，使用后角色身上会有一道橙光护盾环绕，在这期间角色可以吸收来自敌人的一定伤害，如果承受的伤害总量超过吸收的最大值，护盾就会爆开，但在护盾爆开之前，一切对角色造成的伤害都无效，举个例子，即便受到强力敌人远超护盾最大值的伤害，昆恩之印也会以爆盾的方式保护玩家而不受到任何伤害。因此，昆恩之印在游戏中可以说是最常用的一个法术，这一点在高难度下尤其明显，在最高难度下敌人的攻击十分变态，往往几下就能将玩家秒杀，但有了昆恩之印的“无伤”吸收，玩家往往可以在苦战中生存下来。

在法印天赋树中投入点数改变法印的模式后，张开的护盾在吸收敌人伤害的同时会让这部分的伤害转化成体力恢复，十分实用。

亚克席之印

亚克席之印是一种魅惑魔法，使敌人暂时失去战斗的能力，在成功魅惑敌人后，该敌人的身上会被白色的光晕所围绕，这个效果会持续一段时间，但如果玩家主动对被控制的敌人进行攻击，这个魅惑效果会即时终止。除了在战斗中使用外，强化亚克席之印还能在一些对话之中增加迷惑敌人的选项，使玩家少走弯路就能降服一些刺头。

在法印天赋树中投入点数改变法印的模式后，在短时间的魅惑后可以使敌人变成我方的盟友，并使被魅惑的敌人伤害提高，被魅惑的敌人即便在最高难度下也往往能一击秒杀它们的同伴，但是实际使用后，笔者发现被魅惑敌人的 AI 并不尽人意，而且在使用时必须长按法印按键直到成功魅惑敌人，在混战中这个时候往往会被敌人的攻击打断施法的进程。

防御手段

在战斗中，玩家不难发现躲避往往比防御要来得有用，这并非说防御在游戏中完全没有用，只是如果在战斗中频繁使用防御，很容易被敌人的重击击至硬直状态，特别在高难度下，敌人的攻击很容易就会破防并造成伤害，因此相较于防御，躲避在战斗中有着更加重要的地位。游戏中的躲避有两种，一种是按 A 键 / × 键的远距离的翻滚，而另一种则是按 B 键 / ○ 键的躲闪，无论是哪一种都可以通过左摇杆控制翻滚的轨迹，熟练掌握躲避的节奏的节奏后，无论是用于躲避敌人攻击或是切入有利位置进行攻击都有极大的作用。

虽然躲避是规避战斗风险的主要手段，但是防御技巧依然能在战斗中找到相应的位置，比如在抓准敌人攻击的瞬间按下防御键可以施展防御反击使对手露出破绽，而通过在战斗天赋树的防御分支中投入技能，可以更好地完善防御的作用。

战斗增益效果



食物

食物相当于游戏的恢复道具，而游戏中的食物并非即时恢复体力，而是随着时间流逝慢慢增加体力。

强化

本作没有了前作中的磨刀石，取而代之的是各大城镇中的铁匠铺、铸剑匠旁边经常能找到强化武器以及护甲的装置，调查这些装置就能在一定时间内增加武器伤害以及护甲。

炼金药水

在游戏中取得炼金配方并利用原料合成药水后，使用这些药水就能在指定时间内获得各种各样的效果加成，但这些药水在提升身体机能的同时也会带来副作用，每瓶药水都有相应的毒素值，每次喝下的药水毒素值的总值不能超过当前角色毒素等级的最大值，否则到达最大值后角色会快速削减体力，直到毒素随时间下降到一个临界值一下为止。换句话说，毒素的主要作用是限制玩家无节制喝药的情况，因此如何搭配药水也是战斗中一个重要的课题，如果玩家走的是炼金天赋的话，在毒喝下药水后毒素值存在的状态下，反而会获得各种各样的增益加成。此外，炼金药水可以随时进入物品菜单中喝下，十分便利。

剑油

剑油指的是在剑刃上抹上一层魔法油，使武器提高对某个类型敌人的造成的伤害，而本作中剑油会智能选择涂抹的武器，比如对人类敌人增加伤害的剑油只能涂抹在钢剑上，而增加对付诅咒生物的剑油只能涂抹在银剑上，由于剑油对于敌人的针对性很强，因此在使用前要知道接下来要对付的是什么样的敌人。



怪物知识

在与某种敌人战斗过后，会自动获得关于该敌人的怪物知识，这时进入游戏菜单－词汇－怪兽一栏中可以查看到对付该怪物的有效道具，比如应该使用何种法印，涂抹何种剑油等，认真阅读可以使玩家在战斗中做到知己知彼，百战百胜。

极致效果

极致效果在前作中指的是使敌人陷入流血、燃烧、失衡、中毒等各种减益效果的统称，虽然本作中没有提及这个专有名词，但是这些效果依旧存在于游戏的系统当中，这些极致效果引发的方式有很多，使用法印、武器自带效果、通过镶嵌符文石增强等都可以触发极致效果，而如何搭配自己认为最有用的极致效果就交给玩家本身去思考了。

角色培养

等级提升

本作没有满级的概念，1~10级每级所需的经验为1000,11~20级所需经验为1500,21级以上每级所需经验为2000，而且只要想往上提升就能继续提升，而获得经验的途径有两种，分别是击杀敌人和完成任务，但击杀敌人所能获得的经验值非常少，少得甚至可以忽略不计，因此想要提升等级主要还是通过完成任务来获得经验值。每提升1级可以获得1点技能点，而在世界地图上初次找到魔力之所并吸取其魔力也可以获得1点技能点。因此可以说角色养成的关键在于尽可能获得更多的技能点投入到天赋树之中强化角色，一般来说满足通关需要以及解锁成就／奖杯，35级就已经足矣，而且35级的达成也需要玩家完成大量的支线任务，因此太高的等级只是浮云。

角色天赋树

游戏的天赋树共有4大分支，分别是战斗、法印、炼金术以及能力，4个分支各自独立，除能力分支外，其余3个分支都需要在该分支内投入足够多的天赋才能开启下一层的天赋，换句话说只有专精一个分支才能真正发挥该系天赋的真正威力，而游戏中各个分支的天赋都各有特色，而且都十分强力，无论选择哪个分支都能提供有趣的游戏体验。

“战斗分支”顾名思义强调的就是战斗技能，而其围绕的核心是名为肾上腺的槽体，在战斗的过程中肾上腺槽会不断提升，而通过提升战斗分支的相关技能，可以利用消耗肾上腺槽的方式发动一些强力的技能。“法印分支”强调的是强化各个法印的能力，其核心在于提升施放法印的媒介——活力的恢复速率，以此允许玩家更加频繁地使用法印，而通过升级法印的第2行天赋，可以使5个法印都改变原有的法印模式，变成截然不同的另外一种用途。炼金分支说句俗话就是嗑药，游戏中的魔药，特别是新增的突变煎药十分强大，而“炼金分支”着重提升的就是这些药物的持续时间，以及角色药物毒素等级的最大值，而炸弹这种副武器的强化也归类到炼金分支之中，在强化后炸弹会变得更加实用。而“能力分支”强化的则是独立与其他3个分支的综合能力，玩家可以根据自己想要打造的方向来选择加点。

注意，与前作不同的是，本作中天赋树不再是一种被动能力，而是变成了可以装备的能力，随着玩家等级的提升，在角色菜单中会逐步解锁正方形的技能插槽，玩家在相关技能中提升能力后，还需要将该能力安装到技能插槽内方可生效，因此如何搭配技能也是玩家需要考虑的课题。由于游戏内就已经有全中文的详细技能说明，在这里就不再浪费篇幅赘述。



突变诱发物

突变诱发物是一种能够装备在天赋界面中棱形插槽内，可以增强角色属性的道具，其在击倒敌人后会有一定几率在其尸体上拾取到，突变诱发物根据等级优劣分为次等、普通以及大幅3个等级，而这些诱发物有3种颜色，分别是红色（攻击力5/7/10%）、蓝色（法印强度5/7/10%）以及绿色（生命50/100/150），而从游戏初期开始就可以在炼金术界面中，通过3个低等的突变诱发物可以合成1个高一级的突变诱发物。本作的突变诱发物作用方式与前作有很大的不同，镶嵌突变诱发物不再是不可逆的操作，它们可以随时装备随时取下，因此不必再在突变诱发物选择方面绞尽脑汁。

不过，本作的突变诱发物作用方式十分特别，根据天赋界面中每一个象限的1个突变诱发物插槽以及3个技能插槽技能颜色的不同，突变诱发物与技能之间可以发生“联动”。举个例子，假设玩家在某个象限中的突变诱发物插槽中装备了1个提供50生命值的次等绿色突变诱发物，而3个技能插槽装备的是3个绿色的炼金分支技能的话，那么他们之间就会发生联动，那么他们可以提供的生命值加成会变成50（突变诱发物本身）+50×3（相同颜色联动）=200。

简单来说，如果玩家专精某一系天赋的话，那么在装备技能的同时使用相同颜色的突变诱发物获益会更加大。

突变煎药

提到突变诱发物，就不得不提与其紧密相连的突变煎药，突变煎药是本作中新增的一种强力药水，它与其他普通的魔药一样，首先需要利用购买、拾取等方式获得煎药的图纸，然后在炼金术菜单中炼成即可，但突变煎药炼成的关键道具在于“突变诱发物”，这种突变诱发物并不是随便一个诱发物都能代替，而是根据煎药的不同要从指定的怪物身上获得特殊的诱发物，比如妖灵煎药需要获得妖灵突变诱发物、狼人煎药需要获得狼人突变诱发物等。值得一提的是，突变煎药所需的特殊突变诱发物不能被合成，因此玩家无需担心在炼金合成过程中错手合掉。

突变煎药一般持续时间较长，而且效果相对于一般的炼金药水要强出许多，但是药水的毒素等级也很高，而且在煎药持续期间，煎药部分的毒素等级并不会像一般药水一样随着时间减少，在初始状态下服下煎药基本就与其他药水告别，因此想要最大化煎药的效果，玩家还是需要走炼金路线。



洗点药水

虽然说不同的加点会为游戏的战斗带来截然不同的体验，但实际上玩家也不必太过于谨慎，因为在游戏中玩家可以花费 1000 金币随时购买洗点药水，虽然价值不菲，但是从允许玩家随时改变天赋这一点来看，洗点药水的存在还是十分贴心的。就笔者的发现，玩家最早可以在主线任务遇到女术士凯拉·梅兹并完成主线任务“伸手不见五指”后，与她回到她的住所后，她会变成一个炼金术商人，从她的身上就可以购买。另外一处可以购买的地点为城镇诺维格瑞，在北侧的公告板所在位置，有一名在理发店旁边的魔法商人，从他身上一样可以购买洗点药水，具体位置如下图。



物品制造

炼金术

无论玩家是否选择了炼金术的天赋路线，炼金术都是作为狩魔猎人必不可少的技能之一，通过炼金术可以调和剑油、炸弹以及药水，这 3 种物品都是能为战斗带来有利局面的重要物品。要使用炼金术调和物品，需要注意以下几点：

配方

要想调和某种物品，首先需要获得该炼金物品的配方，完成指定任务获得奖励、从商店购买或从敌人身上拾取都能获得配方，在获得一种新的配方后进入游戏菜单中的炼金术页面中就能找到相关的选项。

原料

在获得配方后，炼金物品所需的原料会清晰地写在炼金术的菜单中，只要材料足够就能制作，一般来说正常游戏过程中调和缺少的物品一般是一些草药，这些草药在炼金术商人处都基本可以买到，总而言之在游戏中勤于翻箱倒柜总没有错。

炼金物品补充

在本作中，炼金物品成功调和，那么玩家就能彻底掌握这个配方，无论是剑油、炸弹还是药水，除了无限使用的剑油外，炸弹和药水都是有使用次数的限制的，在次数用完之后，只要玩家身上拥有“酒精类”物品，通过单次冥想就可以重新补充所有已掌握配方的炼金调和物。那么什么是酒精类物品呢？基本上带有酒字的炼金物品都可以充当炼金补充品的溶剂，比如最常见的矮人烈酒、柠檬酒等，还有游戏世界中随处可见的万能溶剂也可以充当炼金物品补充的媒介。只要拥有这类物品，在冥想时炼金调和物就会自动补充，不过玩家无法手动选择利用何种媒介。

武器 / 护甲锻造

在游戏中除了可以用配方调和炼金道具外，还可以通过工艺蓝图来锻造武器、护甲等物件，工艺蓝图的获得方法与炼金术配方基本相同，都是通过购买、奖励或探索得到。但是，主角并不能像炼金术一样仅依靠自身力量来锻造，锻造物件必须要先找到一名工匠方可进行，锻造武器需要寻找铁匠，而锻造护甲则需要寻找护甲师傅。铁匠和护甲师傅在小地图上分别显示为相应的图标，很好辨认。进入锻造界面后选择想要锻造的物品的图纸后，画面的另一侧就会出现锻造所需的原料，符合条件就能够开始锻造。

工匠级别

然而，即便原料充足也并不代表玩家就一定能够打造该物品，因为物件的工艺蓝图对于工匠等级也有要求，从低到高分别是业余、短工、大师，不符合条件的工匠是无法打造高级蓝图的。一般来说，在乡间小村的工匠都是业余级别。一些大城镇中能够寻找到短工级别的工匠，比如游戏前中期位于奥伦区域东北部的，进入奥伦的第一站——传送点吊死鬼之树东北侧的“奥森弗特”的工匠们就是短工级别（传送点：西方大门）。而大师级工匠则必须完成相关的任务才能解锁，比如在诺维格瑞城镇南部找到的工匠哈托利，会开启任务“宝剑与饺子”。

装备种类

即便是对于同一件装备，他们有可能有 4 个等级的不同，由低到高分别是普通（白色）– 大师（蓝色）– 魔法（黄色）– 遗物（橙色），越高级的物品一般来说提供的数值就越高。但是，在游戏世界中分布着一些绿色的装备工艺图纸，这些绿色装备是狩魔猎人专用装备，而且可以通过获得升级图纸来进一步提升装备的质量以及改变外观。这些装备一共有 4 套，分别是狮鹫派套装、猫学派套装、熊学派套装以及毒蛇学派套装。

武器与护甲强化

随着游戏流程的进行，玩家必定会获得武器与护甲的升级道具符文石以及符印，而使用这些强化道具的前提条件是武器或护甲有相应的强化插槽，这些插槽就是在道具栏中武器或护甲旁的一些小圆圈。但需要注意的是，强化属于不可逆操作，也不能通过新的强化道具覆盖原有道具。但是，玩家可以找到铸剑工匠或是护甲工匠移除已安装的强化道具，不过强化道具在移除后会消失，如果想取回安放的强化石头，惟一的方法是通过拆解整件装备的方式取回。



物品拆解

工匠除了锻造物品外，还有名为拆解的选项，在拆解菜单中玩家可以对身上的物品进行拆解，拆解出构成物品的各种元素，物品拆解的主要意义在于在锻造或是炼金的过程中有时会缺少一些关键道具，但通过拆解往往可以变废为宝获得想要的道具，最明显的例子就是廉价的贝壳可以拆出贵重的珍珠。

地图探索

马匹

随着游戏地图的大幅扩张，马匹也顺理成章地加入到游戏之中，在任意位置双击 LS 键 /L3 键都能将马匹召唤到身边，而马匹除了作为载具使用外，它身上还有 4 个相应的装备栏。战利品是用于强化主角本身能力的装备栏。马鞍袋用于扩充角色负重上限。马鞍会增加马匹的最大活力，使其能持续奔跑更加长的距离。马眼罩增加马匹对敌人恐慌的耐力，使其不容易被吓到而导致主角落马。

快速移动

游戏中的地图十分辽阔，因此单凭双脚是难以纵横的，在地图探索的过程中在经过一些关键的地点时会发现一些在地图上标记为绿色的路牌，随后玩家可以在这些路牌之间进行快速传送，节省跑地图的时间。而在驾驶船只在海上移动时，只要玩家曾经发现一些在地图上以船锚标记的港口，同样可以在水上通过快速移动传送到这些港口的所在地。

狩魔猎人的感官能力

在非战斗状态下按下 RT，可以激发狩魔猎人的感官能力，在这个状态下主角的视觉以及听觉会被增强，这时附近可以探索的场景会被高亮，同时附近敌人发出的声音也会以波状显示。这是贯穿整个游戏流程的系统，在很多任务中玩家都需要利用这个系统去寻找目标的踪迹或是寻找关键道具。



告示板

在世界地图中会有很多带有黄色感叹号的告示板，从这些告示板上撕下告示除了会得知一些附近村民鸡毛蒜皮的事情外，最重要的是会在地图上标记新的重要地点（白色问号）、触发支线任务以及委托杀怪任务等，因此玩家在探索的过程中看到这些告示板最好都去看一下，避免错过一些任务。

怪物巢穴

在世界地图上标记为龙头的位置代表着怪物的巢穴，这些巢穴一般都会遍布敌人，而这些巢穴实际上是可以摧毁的，要摧毁这些怪物巢穴需要使用“蜂窝”、“焚风”或是“舞动之星”等炸弹，只要身上有相应的炸弹，调查巢穴就能将其摧毁。

魔力之所

魔力之所是在世界地图上存在的一些石像模样的建筑，只要上前调查这些石像吸收其魔力就能获得法印的增益效果，在第一次调查这些地点时更能额外获得 1 点技能点，因此想要获得更加多的技能点，寻找魔力之所的所在尤其重要。

重要地点

包括怪物巢穴以及魔力之所在内，地图上还有很多种类不同的地点，一般来说他们都会以白色问号标记，在靠近后这些地点会显示它的性质，而这些位置我们统称为重要地点，虽然重要地点的种类繁多，但它们通俗点来讲就是玩家杀怪寻宝的地方，多探索这些位置往往会有意想不到的收获。

关于最高难度

本作的最高难度为“死而无愧！”，不更改难度通关游戏可以同时解锁“通过试练”、“完成冒险”和“旅途终点”三个奖杯 / 成就。对于想通关一遍就完美的玩家来说，直接选择最高难度可以省事不少。虽然说是最高难度，其实和其他欧美角色扮演游戏来说，本作的最高难度并不是很难。玩到后期配合适当的技能搭配和装备，有耐心的玩家甚至可以通过积累等级来达到“等级压制”的效果。而从本作的系统而言，“死而无愧！”难度最能反映本作战斗系统精髓部分的难度，系列老玩家或者想体验本作战斗系统的玩家推荐一开始就选择这个难度进行游戏。本难度有以下几个注意点：

1. 最高难度的难点主要集中在“没等级、没技能、没装备”的三无初期，路边随便几条野狗就能把玩家轻易弄死。对于自己操作没信心的玩家可以选择忽略支线而主攻主线剧情。和系列前几作不一样，本作的支线基本没有“过期无效”这一概念（部分可能会错过的会在后文特别标出），而本作的系列特色之一就是除开部分支线任务和主线任务之外，其余任务包括打怪获得的经验值都少得可怜。与其辛辛苦苦打支线，倒不如先打主线把等级升上去后再把支线慢慢补完。

2. 技能的学习尽量集中在同一个技能树。本作在技能平衡性上相比前作改善了不少，每个技能树各有千秋。从笔者的实际游玩感受来说，炼金术的技能可以保证玩家有最强的生存能力和输出能力。而且本作的剑油、药物和炸弹功能都相当强大，而且调配方便。法印则推荐昆恩，毕竟在高难度没什么比护盾更实在了（笑）。第二阶段的昆恩甚至可以吸收敌方伤害来补血，在中期点出能让玩家的战斗压力减少不少。

3. 在每场战斗之前都做好准备，调查好敌人弱点，利用剑油和炸弹来使自己在战斗中处于主动地位。部分喜欢群体活动的敌人（例如食尸鬼和水鬼）选择分开击破，和人类敌人作战时则优先击破远程单位等等，只要注意以上要点，配合适当的战术和道具支持，原本可怕的敌人其实也不怎么厉害。

4. 本作的金钱虽然难赚，但其实用钱的地方并没有想象中那么多。除了炸弹之外，其余炼金道具的配方都很便宜。而和大部分角色扮演游戏一样，真正厉害的武器和防具（和它们的蓝图）也永远不会在商店售卖。多余的武器可以通过在铁匠处分解来获得素材，而素材则可以用来打造更厉害的装备，活用寻宝任务的奖励和探索地图上的问号点吧。

关于其他任务

本作除了主线任务之外，任务还分成了支线任务、狩魔委托和寻宝任务。支线任务和狩魔委托一般都会在每个村庄城镇的告示板中找到，部分会以类似于突发情况般的方式出现，玩家只要靠近便会触发。寻宝任务则比较特殊，引发条件一般都是取得装备套装的其中一张蓝图、某条钥匙或者信件，而这些都会在各种问号点中获得，善用感官能力即可。

鉴于时间和篇幅关系，要在这个攻略里把全其他任务引发和完成条件列出显得不太可能，笔者也只能在这里跟各位读者道个歉了。然而正如前文所说的，本作的其他任务基本没有“过期”一说。其中会过期的或者重要的甚至会影响最终结局的支线将会在下文中重点标出以防玩家遗漏。

最高难度流程攻略

作为杰洛特“传奇三部曲”的最终章，本作的剧情无愧于“最终章”这一称号，全中文化的剧情和详尽的人物介绍也使得玩家能毫不费力地理解本作剧情。而为了不影响玩家的游玩体验，以下流程攻略将会集中介绍流程难点，剧情则只会作出简述或者一笔带过。以下流程以没继承存档为准（部分有差异的部分会在文中标出）。

CHAPTER0
序章

凯尔莫罕

流程难点：作为本作的序幕和教学关卡，这个章节没什么能称得上难点的地方。从卧室出发，取得钥匙后下楼和维瑟米尔对话。和童年版希里对话后，杰洛特会和希里赛跑，输赢对剧情不会有什么影响。最高难度下小心不要因为跑得太快而摔死就行。接着玩家可以维瑟米尔的指导下熟悉本作的战斗操作，按照指示完成教学后发生剧情，游戏正式开始。





丁香和醋栗

流程要点：1. 从噩梦中醒来后杰洛特和维瑟米尔就会受到一群食尸鬼的攻击，玩家可以顺便习惯一下本作的战斗。在第一战中尽量利用无敌的维瑟米尔作为掩护，利用伊格尼之印攻击敌人，而当敌人血条变红之时利用用侧移或者翻滚躲开敌人攻击。如此循环即可把敌人消灭，战斗结束后别忘了捡取怪物掉落的素材和打开怪物图鉴查看弱点，这也是今后战斗的要点。

2. 一路骑马跟随着维瑟米尔来到酒馆。到达酒馆后发生事件，玩家可以利用亚克席之印来添加对话选项，从而避免部分强制战斗或者引发新分支。同时昆恩牌系统也会开放，玩家以后就可以通过和 NPC 对战来获得新牌了。顺便一提，此处的酒馆老板处有一张稀有卡“弗尔泰斯特北方的指挥领主”可以购买，在目前的版本（1.01）里有且只有此处可以购买，而且这老板在不久后的剧情就会消失，所以早买早心安。

3. 出酒馆时会遇到强制战斗，格斗战可以算得上最高难度的难点之一，因为等级和装备在格斗战中毫无意义，而最高难度下不慎被打中一拳就直接掉接近四分之一血。话虽如此，只要掌握好防反时机（当敌人血条变红之时按格挡键），一对一还是相当轻松的。当然，此时的玩家可以直接按方向键（左箭头）拔剑把这群流氓解决。

4. 接下讨伐狮鹫兽的委托后，玩家就可以着手准备讨伐了。顺便一提，军营中夺取任何物品（除了地上的药草）都是会引来卫兵攻击的。最高难度下玩家基本就是秒杀的份，更重要的是被秒杀后身上的金钱还会减少，所以千万不要手贱。

白果园的野兽

流程要点：1. 知己知彼方能百战百胜，情报的重要性不言自明。玩家可以追寻着猎人和药草医生这两条线索调查狮鹫兽行踪，两者不分先后。

2. 前者只需利用狩魔猎人感官能力找到猎人，然后跟随着猎人前进即可。之后玩家会遇到一大群野狗，小心不要被围攻即可。之后就能找到狮鹫兽的巢穴和知道袭击人类的原因。

3. 只要不漏掉药草师的对话，除了会获得推动主线所需的情报之外，还会触发一个限时的支线任务。此处玩家还可以在药草医生处买到炼金素材和配方，鉴于药水的重要性，为了今后的战斗先买点吧。

4. 回到酒馆后和维瑟米尔对话后来到指定地点便是和狮鹫兽的 BOSS 战了。

BOSS：皇家狮鹫兽

1. 皇家狮鹫兽可以算得上是本作的第一场 BOSS 战，它的弱点是炸弹“蜂巢”、阿尔德之印和“混合兽油”。BOSS 无论是在空中还是地上都能用法印攻击造成硬直，空中被击中甚至会直接狠狠摔在地上，蜂巢对它的效果类似于法印。

2. 在地面的战斗中，BOSS 的攻击会让玩家随机陷入“流血”状态，此状态下的玩家会不断减血直到死或者效果时间过去。另外 BOSS 用双翅护住头部时应立即停止攻击，不慎攻击到的话会陷入较大硬直，利用翻滚可以解除硬直。躲闪 BOSS 尽量利用翻滚，并利用重攻击攻击其背面和侧面。

3. 最后说一句，本作中会飞的大型敌人虽然外表各异，但打法基本都是一样的。利用（第四个法印）甚至可以让绝大部分的飞行类敌人（不分大小）摔在地上，从而被玩家轻松解决。



支线任务：临终之前

流程要点：1. 只要配出“燕子”即可，素材方面都很容易获得，初期可能找不到的素材可能就只有“矮人烈酒”一种了，不过其实只要搜刮民居即可找到不少。顺便一提，矮人烈酒算是基本炼金素材之一，药水等的用完后能通过冥想和消耗此类素材来再次补充。

2. 这个任务是本作中玩家遇到的第一个限时支线任务，完成后玩家会在第二张大地图（维伦地区）右下角的军营中遇到该任务的后续剧情，当然那就是后话了。



白果园村的事件

流程要点：1. 完成“白果园的野兽”后回去军官处领取报酬后就可以回到酒馆，然后会有一场强制战斗。这场战斗虽然场地小敌人多，但由于有维瑟米尔的存在，所以其实还算轻松。

2. 战胜出来的杰洛特终于和叶奈法重逢，真可谓是不枉此行，不过白狼那漫长的寻人之旅才刚刚开始。





觐见皇帝

流程要点：1. 本章节基本全是对话和剧情，换好衣服刮好胡子后就可以出发去见帝国皇帝，中途的仪态学习选第二项。

2. 如果在游戏开始有选择“模拟存档”的话，此时将军会询问玩家一些关于前作的事情，这也是部分人物（例如二代的雷索）登场的必要条件。不过和奖杯/成就无关，错过的玩家也无需介意。

3. 中途玩家会经过一个庭院，利用狩魔猎人感官能力可以找到一个开关，打开后能打开一个密室。密室里面有一个马鞍，可以增加萝卜的耐久力，初期还算有用，不要忘了拿。

4. 和皇帝的对话可以随意选，笔者建议拽一些（笑）。





虽然心不甘情不愿，但毕竟杰洛特也相当担心希里的安危，所以他同意接下皇帝关于寻找其亲生女儿，即希里的委托。之后叶奈法和杰洛特决定分头行动，而杰洛特的下一站，便是无人之地维伦。

CHAPTER1 追踪希里

尼弗迦德的线人

流程要点：1. 在十字路口旅店玩家会遇到“血腥男爵”的手下，对话选择第二项或者第三项便能避免无谓的战斗。

2. 在汉崔克的屋子里寻找线索需要利用狩魔猎人感官能力，本作类似的调查部分以后还有很多。而实际上玩家并不需要仔细观察场景有哪些地方发着红光，只需要按照小地图上红色放大镜的位置搜索就行。

3. 仔细调查了汉崔克留下的线索之后，杰洛特决定追循着其中两条线索：都曾和希里有过接触的血腥男爵和女巫。之后主线任务会分成两个：血腥男爵和狩猎女巫。两者不分先后，但从目的地远近和难度来讲，笔者推荐先完成离玩家更近也更容易的前者。

血腥男爵

流程要点：1. 要想进入血腥男爵的城堡：乌鸦窝，有两种方法。方法一就是直接塞钱解决，方法二就是前往乌鸦窝的西北面（即地图的左上角）通过水下游到乌鸦窝的地下洞穴。值得注意的是，如果玩家在“尼弗迦德的线人”和男爵手下发生过战斗的话，就只能选择方法二进入乌鸦窝了。

2. 杰洛特虽然和男爵见面了，但毕竟世界并没有免费的午餐。为了获得希里的情报，杰洛特决定帮助男爵寻找他失踪的妻子和女儿。



希里的故事：狼之王

流程要点：1. 即使放在最高难度，控制希里的部分都不会有什么难点，希里的回避动作和攻击力都相当强力。利用瞬移来到敌人背后连续攻击即可。虽然任务要求玩家保护葛雷特卡，然而实际上一旦开始战斗NPC就会躲的远远的，玩家还是先照顾好自己吧。

2. 在某段剧情过后，系统会提示玩家收集相关素材来制作剑油。强烈建议玩家把素材收集齐并在篝火处把剑油制作出来，只要有剑油，本章最后和狼人的战斗就会变得轻而易举。



家家有本难念的经（第一部分）

流程要点：1. 首先是一如既往的调查环节，把两个房间全部调查点都调查过一次，然后跟着气味一路走到地下室就行。

2. 离开男爵家前别忘了去调查一下希里曾经呆过的房间。乌鸦窝本身也有不少能搜刮的宝箱和蓝图，不要放过。

希里的房间

流程要点：这个支线没什么好说的，不要放过任何调查点即可，最后记得把陀螺还给葛雷特卡。

公主落难记

流程要点：1. 要想找到血腥男爵的家人，杰洛特决定去寻找一个当地的巫医，试图借用其占卜的能力寻找血腥男爵的家人。虽然初次见面就觉得这人脑袋不太正常，不过为了线索，堂堂狩魔猎人也只能拿着铃铛去寻找“公主”了。

2. 追寻着线索和气味一路寻找“公主”即可，然后玩家需要使用铃铛（R1/RB）呼唤着公主前进，途中公主大人还会走散一次，追上后会发生强制战斗。

3. 熊的攻击力相当惊人，但无论攻击力如何高，打不中就没有意义了。利用“侧闪＋重攻击”即可轻松在躲闪其攻击的同时造成不错的输出，昆恩之印依然是个不错的选择，在护盾没有失效的时候还可以利用伊格尼之印对其造成不俗的伤害。熊身后还有一个洞穴，洞穴里有着不错的宝物和蓝图。不过先不用急着进去，先把正事搞定再说。

4. 任务完成后就可以回去男爵那里了，出发前别忘了去把洞穴里的宝物给拿了。



家家有本难念的经（第二部分）

流程要点：1. 回到乌鸦窝后发现那里的马坊竟然失火了，玩家可以选择进去救人或者不管直接去找男爵。进去救人的话玩家必须在氧气耗尽之前找到前往下层大门的路，路上的障碍可以利用“阿尔德之印”摧毁。把人救出后能获得一些金钱作为奖励。

2. 和男爵当面对质之后，还要和男爵来一场格斗战，要点和之前一样，一对一的话没有人会是狩魔猎人的对手。

3. 面对尸婴的时候，玩家可以选择让它变成家事妖精，或者直接就地正法。

4. 选择前者则要跟随着男爵前进，中途会有妖灵来袭击玩家，玩家可以利用亚登之印减缓它们的速度后连续攻击。当它们消失后并从玩家身边现身后利用翻滚躲闪其二段式攻击即可。在高难度下被围殴的话很可能被直接被其二段式攻击活活屈死，鉴于此战并不需要保护男爵，玩家还是逐个击破它们，慢慢和它们周旋即可。护送的途中不要离男爵太远，因为玩家还要时不时利用亚克席之印来安抚尸婴。

5. 选择后者就简单粗暴多了，直接进入和巨食尸鬼的 BOSS 战。

6. 之后的流程大同小异，无论选择如何，最后玩家都会知道男爵女儿的下落，照着任务提示找到男爵女儿即可。虽然任务还提示玩家需要找到男爵妻子，不过那就是后话了，此时的玩家可以去追寻追踪希里的另一条线索了。

BOSS：尸婴

1. 说是尸婴，但从其外表和攻击方法来说，其实就是巨食尸鬼。虽然名字只是多了一个字，但巨食尸鬼可是比食尸鬼难缠多了。前者之比后者多了一招吼叫，被击中后玩家会陷入巨大硬直。巨食尸鬼最难缠的一点是其保护自身用的尖刺，在尖刺状态下玩家对其攻击的同时还会受到不俗的伤害，利用亚克席之印可以让它的尖刺缩回去，此时玩家可以趁机攻击。

2. 中途还会有妖灵来袭击玩家，由于场地窄小，推荐玩家优先先把妖灵解决。

3. 顺便一提，本作很多敌人（特别是食尸生物和人狼）的 HP 是会渐渐回复的，在这场 BOSS 战中效果更为明显，配合魔药“黄褐色猫头鹰”的效果连续使用亚克席之印可以保证输出的频率。



希里的故事：赛马大赛

流程要点：赛马的要点其实只有一个，那就是拼命加速跑，当马没体力时用马屁股堵住后来者的去路迫使其减速，并借此回复自身的体力然后继续加速往前跑。游戏中还有很多类似的赛马比赛，大同小异，配置更好的马鞍能让马加速冲刺的时间变长。顺便一提，输赢对于后续剧情没有影响。



狩猎女巫

流程要点：1. 向米德考普斯的村民打探女巫的消息时，选择向男村民打听消息的话。玩家可以从（1）付钱打听消息或者（2）利用二级的亚克席之印以控制其心智选择一个来达到目的。

2. 当然不想花钱的可以向女村民打听，不过得站在一个稍微远的地点她们才会告诉你。

3. 玩家还可以向位于村子西边的老兵打听消息，这个方法也是三个方法中最直接和最简单的。

4. 找到所谓的“女巫”凯拉·梅兹后她会提到有一个精灵法师曾经和希里有过接触，而她也有事情要找这位法师，可以顺便用传送让杰洛特搭搭“便车”。在进入传送门前建议玩家做好长期战斗的准备，和装备都修补好和把药物补充一下，当然玩家也可以拒绝，靠自身之力到达遗迹。

伸手不见五指

流程要点：1. 跟着凯拉在遗迹中前进，当凯拉制作出传送门之后，玩家可以选择进入或者等传送门消失，区别并不大。

2. 遗迹中的敌人以水鬼和妖灵为主，都是些老对手就不多提了。值得一提的是玩家在此处会遇到沼泽巫婆，她会向玩家扔泥巴，被击中的话玩家会陷入不能攻击的昏迷状态，她还会时不时消失再从地下对玩家进行突击。单个其实很好对付，但沼泽巫婆经常和水鬼一起登场，在初期还是挺难应付的，小心不要被夹击。

3. 帮助凯拉把老鼠都消灭掉之后就可以继续前进。中途玩家会来到一个环状地形的房间，玩家需要在一堆图案中找到骏马的图案，然而房间内没一个是正确的。其中一个会生成杰洛特和凯拉的幻象，利用地形优先解决凯拉的幻象会轻松不少。另一个图案则会直接爆炸，伤害极其巨大。当然玩家可以完全不管这些图案，直接往中间跳下去就行。

4. 依照线索一路前进，在终点的房间入口玩家会遇到魔像的袭击。



BOSS：魔像

1. 魔像不是没有弱点，但对于现在的玩家来说，这两个弱点大概都是无法触及的了，所以只能老老实实地一刀一刀砍。

2. 魔像的攻击速度很慢，“侧闪＋重攻击”依然能对其造成不俗的效果。但由于其攻击持续时间长，利用翻滚躲闪其攻击会相对安全一点。昆恩之印依然是个相当不错的选择，亚登之印的减缓效果也能起到奇效。亚克席之印虽然也能对其产生效果，但由于凯拉的魔法攻击经常会使其取消硬直，还是不要用比较好。

3. 魔像还会发动冲刺攻击，攻击力高持续时间长，连续翻滚即可躲开，注意站位不要被逼到死角就行。由于魔像防御力很高，这也注定会变成一场持久战。

4. 和狮鹫兽一战类似，其实本作中的巨大人形敌人（例如火元素和巨人）的攻击方法和应对方法都和巨像大同小异，玩家可以借此熟悉一下其攻击模式。



5. 在保护凯拉消灭狂猎传送门的时候，注意不要走出其保护罩范围，否则会受到伤害。狂猎之犬的弱点和魔像类似，所以对于现在的玩家来说，照砍就行。由于要保护凯拉，玩家的活动范围应该在凯拉周围，不要离凯拉太远。

6. 调查线索后继续前进，走了一会后杰洛特终于追上了狂猎的步伐。接着便是对尼丝里拉的BOSS战。

7.BOSS战胜利之后就可以跟着凯拉离开遗迹了，中途还能获得“尼赫蕾妮之眼”，使用此道具可以解开幻象，之后很多任务和探索都可以用得上。在离开时凯拉会委托玩家在离开遗迹之前“顺路”把“魔法之灯”给拿了，答应后便能触发支线任务“魔法之灯”。

BOSS：尼丝里拉

1.BOSS手持巨斧，一击脱离的战术依然相当有效，BOSS的防御力相对魔像来说不算很高，不到一会就能打掉其近三分之一HP。

2. 当BOSS的HP掉到三分之二之后，BOSS就会把自己关在一个防护罩内，召唤狂猎之犬的同时会不断回血。攻击其防护罩不但不能阻止他回血甚至会对玩家自己造成伤害，在其他难度下玩家可以尝试尽快消灭杂兵来阻止回血。但鉴于这是最高难度，玩家还是慢慢地把杂兵消灭吧，反正凭着玩家现今的攻击力，要想在BOSS回满血之前清完杂兵简直难于登天。

3.BOSS只会使用防护罩两次，意味着玩家其实只需熬过两次杂兵潮便能按照普通方法消灭BOSS。而除开防护罩，这个BOSS其实就是个杂兵强化版，攻击方式其实和杂兵没什么区别，小心应付即可。





支线任务：魔法之灯

流程要点：1. 往遗迹出口的另一边走便是魔法之灯的所在地，在其所在地的房间前玩家需要解开一个小谜题。玩家需要根据提示按顺序点灯，正确顺序是3-2-4-1（从左往右数）。

2. 拿到魔法之灯后不要急着离开，继续深入后玩家会遇到另一个魔像，解决后能在那个房间内获得相当不错的奖励。



凯拉显然不是杰洛特要找的“泥沼女巫”。但通过和她一起探索遗迹，杰洛特和狂猎打了个照面，更重要的是，也知道了所谓的“泥沼女巫”的位置。

林中夫人

流程要点：1. 来到目的地后顺着线索前进即可到达“驼背泥沼孤儿村”，之后会遇到一大堆孤儿和照顾他们的奶奶。

2. 和小孩子们玩捉迷藏时只要跟着起点那向四周延伸的脚印前进即可，在狩魔猎人感官能力面前，区区捉迷藏想必也不会比追踪怪物行踪更难吧。

3. 在跟着强尼前进的路上所遇到的敌人都是水鬼，提前涂好相应的剑油能让战斗轻松不少。为失去声音的强尼夺回声音的过程中，玩家还会遇到一条叉尾龙的袭击，打法和之前的狮鹫兽类似，这里就不阐述了。



4. 回到孤儿村之后玩家需要去呢喃山丘帮助老巫姬“跑腿”，调查并解决下瓦伦的诅咒。来到“下瓦伦”和村长对话后就可以启程去“呢喃山丘”了。之后还是一如继往的跟着线索跑，在洞穴外会遇到一只人狼。人狼的难缠之处是其夸张的重生能力，使用炸弹“蜂巢”、“舞动之星”或者伊格尼之印可以让其着火并阻止其重生。走到洞穴里玩家会遇到“树中鬼魂”。

5. 完成“呢喃山丘”后回到“驼背泥沼孤儿村”，随着上一个选择的不同剧情对话会发生变化。但无论如何，杰洛特还是获得了希里的情报。

呢喃山丘

流程要点：1. 面对“树中鬼魂”的辩解，玩家可以选择无视直接开战或者帮助其完成复活仪式。选择无视的话就会进入和“树中鬼魂”的BOSS战，说是BOSS战，其实本场战斗难度很低。连续攻击核心外的树枝就可以使其保护失效并让玩家能直接攻击到核心，玩家只需小心其召唤出来的杂兵即可。鉴于直接开战的话奖励不多，笔者推荐先帮助其完成复活仪式。

2. 完成复活仪式没什么好说的，都是去到指定地点然后找到指定道具即可。值得注意的是马是必须先对其使用亚克席之印方能骑上。

3. 收集齐复活仪式后再次回到“树中鬼魂”前，此时玩家可以选择（1）帮助其复活或者（2）欺骗它然后在仪式中趁机杀死它。必须注意的是，这个选择算是本作中玩家遇到的第一个会对其他角色今后命运产生实质影响的选项。前者能让“驼背泥沼孤儿村”的孤儿们活下来，但会使下瓦伦灭村和让血腥男爵一家陷入

不可挽回的悲剧。而后者则能是下瓦伦生存下来，血腥男爵一家的命运也会产生变化，但相对应的，孤儿们就会全部死掉。随着选择的不同，支线任务“重回驼背泥沼”的流程会有所不同。



希里的故事：逃离泥沼

流程要点：正如章节副标题所说的，玩家只需做一件事：逃！



希里的故事：天机泄露

流程要点：1. 再次回到乌鸦窝，和血腥男爵对话后男爵终于把他所知道的希里的情报告诉了杰洛特。

2. 剧情继续着上次的赛马之后，希里需要和男爵一起对抗从天而降的石化蜥蜴。

3. 希里剧情过后便会引发支线任务“重回驼背泥沼”。顺便一提，男爵是收集支线任务之一“昆特：维伦大玩家”的目标之一，志在收集齐昆特牌的玩家不要错过这个打牌的机会。因为一旦完成“重回驼背泥沼”，男爵就会从游戏中消失！



BOSS：石化蜥蜴

1. 正如之前所说的，本作的大型敌人的对付方法基本都是一个样。但不同的是，希里不是杰洛特，既没有炸弹也没有魔药更没有法印。在BOSS飞在半空中的时候，玩家需要耐心回避以等待攻击机会。

2. 当BOSS位于地上时就可以用之前的方法来对付了，希里的瞬移能力能帮助玩家更好地攻击敌人背面。值得注意的是，BOSS攻击带有毒属性，能让玩家陷入中毒状态，由于希里缺乏高速有效的回血手段，所以必须小心BOSS的正面攻击。

3. 希里虽然没有任何回血道具，但只要一段时间没受伤的话HP其实是会慢慢回复的。没血时利用瞬移四周乱窜拖延时间回血即可，这点在今后的希里章节里不妨多用。

支线任务：凯拉·梅兹的邀约+老鼠之塔

流程要点：1. 这两个支线是连在一起的，触发时间为完成“伸手不见五指”之后。由于凯拉她的“弱点”（“伸手不见五指”玩家已见识过），她“不能”进入费克岛解除上面的诅咒。但她又不能无视村民的要求，所以这个差事也理所当然地落在了杰洛特的身上了，同时玩家会取得道具“魔法灯”，利用其效果可以观看幽灵的过去。和“尼赫蕾妮之眼”类似，可以用于今后的探索之中。

2. 有水的地方就有水鬼，有死人的地方就有妖灵。荒无人烟的费克岛上玩家会遇到的敌人基本就这两种。中途还可以利用“魔法灯”来了解一下诅咒的来龙去脉，顺便赚点经验值。高塔前玩家还会遇到沼泽巫婆，不过这次它是独自出场，轻松解决毫无压力。

3. 在高塔顶上玩家能发现诅咒的源头：幽灵安娜贝。和之前的“树中鬼魂”类似，玩家可以选择就地正法或者帮她完成她的遗愿。两个选择的差别并不大，选择后者只需把安娜贝的骸骨带到葛拉汉处即可。选择这个能避免走冤枉路和强制战斗，当然，最后的结果可能就强差人意了。

4. 选择前者会与安娜贝发生战斗，安娜贝只是一个强化版杂兵而已，对付方法和妖灵没什么区别。解决她后回去找她以前的爱人葛拉汉，再把葛拉汉带回高塔处便可以完成任务，高塔处还会和两个妖灵发生战斗。

5. 无论选择哪个，费克岛的诅咒都会被移除，老鼠之塔的任务也会告一段落。



支线任务：拔刀相助

流程要点：这个支线任务只是起到过渡作用，玩家只需要利用直觉能力寻找目标道具即可。从各种意义上来讲，这都是个“福利”任务。

支线任务：以知识进步为名

流程要点：1. 这个任务紧接着上一个任务发生，玩家需要回到费克岛寻找凯拉。

2. 在高塔前玩家会与凯拉相遇，此时的她试图利用高塔内法师的研究成果以获得拉多维德国王的特赦。此时玩家可以选择（1）阻止她把研究外传、（2）放过她让她逃走或者（3）说服她前往凯尔莫罕。

3. 这也是个会对角色结局产生实质影响的选项，选择（1）会直接和她开战。选择（2）玩家会在之后的流程再次和她“重逢”，选择（3）则能让她存活下来并在今后的某个章节中和玩家并肩作战。鉴于即使打败她也不会有什么好处，所以笔者还是推荐选择（3）。

BOSS：凯拉·梅兹

BOSS的攻击相当强力，闪电攻击带有一定追踪性而且攻击力很高，而且BOSS还会不断给自己添加保护罩。玩家虽然可以利用高塔作为掩护，并趁其攻击的间隔进行伤害输出。但除此之外就没有什么好的应对方法了，由于对手是人类而且是法师，大部分法印和炼金道具对其效果都不佳。高难度下本场战斗的难度也因此变得极高，这也是为什么笔者在上文推荐选择不和她开战。

支线任务：里尔顿家的衰败

流程要点：1. 严格意义上来说，这个支线任务并不是重要支线任务之一，但如果在章节“觐见皇帝”中有让雷索登场，这个任务会变得有点不同。

2. 正常流程中玩家只要把里面的妖灵清空，并利用直觉能力找出藏于谷仓墙后的骸骨并跟委托人对话即可。

3. 雷索有登场的话庄园里了

不会出现敌人，而会出现雷索布下的陷阱。陷阱分为绊马索、地雷和深坑三种，伤害都相当惊人，不过只要利用直觉能力可以找到陷阱并解除即可。惟一需要注意的就是深坑只能躲开，不能解除。

支线任务：过去的鬼魂

流程要点：这个任务只有雷索登场后才会出现。流程中并没什么难点，在最后的抉择中选择（1）丢下重伤的雷索不管、（2）说服赏金猎人们放过雷索，并欺骗其雇主雷索已经死去或者（3）把赏金猎人杀光以保护雷索。选择后两项都能让这任务成功完成并让雷索在流程后期和玩家并肩作战。

支线任务：重回驼背泥沼

流程要点：1. 根据之前任务“呢喃山丘”是否放过“树中鬼魂”，本支线的剧情会有或许不同。

2. 跟着男爵和他的手下一路前进深入驼背泥沼，中间会有数场强制战斗，不过由于有 NPC 吸引火力，所以都很轻松。

3. 和男爵女儿塔玛拉和女巫猎人葛拉登相遇后，玩家需要和他们一起对抗随之而来的敌人。敌人都是些水鬼和沼泽巫婆，而由于我方人数也相当多，战斗其实还算轻松。战斗的末尾玩家会遇到一只恶魔，“残物油”、炸弹“焚风”和“恶魔之尘”都能对其造成不俗的效果。小心它的正面攻击，被它头上的鹿角打中可是会被强制击飞的。同样的，由于战斗中 NPC 会吸引火力，所以本次战斗其实难度不高。之前选择杀死“树中鬼魂”的话，本支线也到此结束。

4. 选择放过“树中鬼魂”的玩家在战斗结束后还需要去地下室找到被诅咒的物品，正确物品是花，选错的话会使得男爵妻子立即被活活烧死。话虽如此，后面的剧情基本都是大同小异，杰洛特等人最后还是没有挽回男爵妻子的性命。

5. 支线完成后玩家可以回到乌鸦窝，根据之前选择的不同玩家回到乌鸦窝见到的也会发生变化。





诺维格瑞之火

流程要点：1. 这任务的目标是寻找本作前代重要人物之一，杰洛特情人其中一个特莉丝·梅莉葛德。在她的住处杰洛特没有发现特莉丝，相反他只找到两个正在偷窃的流氓。玩家可以选择直接开打或者询问情报并避免战斗，无论选择哪个对剧情都没有直接影响。

2. 由于诺维格瑞城内正对法师狩猎，要想找到特莉丝，必须要寻求乞丐王的帮助，而要找到乞丐王，就必须想办法进入其根据地“腐林”。

3. 玩家可以通过询问乞丐或跟踪小偷来获得进入腐林的方法。选择前者只需找到一个坐在高处的乞丐（教主广场南边出口，矮人银行旁边）即可知道腐林位置和进入暗号，其他乞丐都是只收钱不干事，无谓在他们身上浪费金钱。这也是最直接和最安全的方法。

4. 选择后者就复杂一点了，玩家需要跟踪小偷。中途小偷还会分头行动，玩家需要利用直觉能力分辨出正确的跟踪对象，过桥后往南边走的是错误的跟踪对象，最后玩家会被小偷们围攻。而跟踪正确的那一个小偷则能直接引领玩家来到腐林。然而由于不知道进入暗号，结果玩家还是需要二级亚克席之印或者付钱进去。

5. 如果玩家不慎跟丢小偷，还可以来到位于南边的光辉大门处。其附近的护城河的下水道里可以找到通往腐林的另一条道路，不过里面同样有着数量不少的水鬼，这也是最繁琐和最危险的方法。

6. 和特莉丝一起行动的部分不难，一路上遇到的还是只有水鬼而已，帮助她取回位于水底的包裹。和完成驱逐老鼠的委托后。在粮仓里玩家会和一群女巫猎人展开战斗，场地狭窄而且敌人攻击力不俗，逐个小心解决即可。



诺维格瑞白日梦

流程要点：通过特莉丝的推荐，杰洛特找上了卜梦者可琳。和许多主线任务类似，这个任务并没有战斗部分。玩家只需要利用直觉能力寻找线索解开鬼屋之谜即可。惟一值得注意的是，这个任务同样有着会影响角色命运的抉择存在。不过很难得的，这次无论玩家选择哪个，对于角色命运都不会造成什么坏后果。



破碎之花

流程要点：1. 这回杰洛特需要寻找的人是他的好友之一：丹德里恩。然而和另一位好友卓尔坦对话后才发现丹德里恩竟然失踪了……果不其然，杰洛特再一次踏上了寻人之旅。

2. 在逐个询问曾和丹德里恩有过“联系”的女人的过程中，大部分只用对话即可。惟一一个例外就是罗莎，要想进入罗莎的住处，无论怎么撒谎都是不能骗过门卫的，最后玩家都是需要从花园偷偷进去。但如果玩家在之前与卓尔坦的对话中得知罗莎正在聘请剑术教师的话，就可以以此为借口骗过门卫。无论如何最后玩家都需要和罗莎来上一场剑术比赛，活用防反即可轻松解决。顺便一提，之后再次返回该处能触发另一个和罗莎有关的支线任务，关乎到一个“福利”情节的发生。不过由于此支线属于“不会过期”的那种，所以就不多提了。

3. 玩家还会遇到露薏莎，二代的人物之一。在她的邀请下玩家可以参加赛马比赛来赚点小钱，赢下赛马还能获得一个相当不错的马鞍。赛马比赛后和女佣莫莉对话即可，然后玩家可以自己回去或者搭露薏莎的“便车”回去诺维格瑞。

4. 线索最后指向了一个叫普西拉的吟游诗人，不过找到普西拉后得知的信息却令人大吃一惊。丹德里恩竟然打起了诺维格瑞地下世界的四巨头之一西吉·卢文金库的主意，而且还失败了，现在已经行踪不明。而要想找到并救出丹德里恩，按照丹德里恩自己的话来说，这难度简直堪比搭了艘会漏水的木船在满是吃人鱼的河流逆流而上。



打倒二世（第一部分）

流程要点：1. 在和其余三巨头：西吉·卢文、乞丐王和克里弗在浴场并肩作战的战斗中，由于玩家并没有自己的装备和道具，有的只有一条浴巾和木棒。利用法印进行攻击会轻松不少，能让敌人进入硬直的亚克席之印和能造成范围伤害的伊格尼之印是个不错的选择。

2. 接下来玩家需要去三个地点搜索霍桑二世的所在地。推荐先去霍桑二世的藏身处，此处并没有对话或者战斗，利用直觉能力调查线索即可。



支线任务：诺维格瑞的黑帮

流程要点：这个任务会在上个主线任务开始前直接开始，玩家可以在克里弗手下的陪同下直接“血洗”霍桑二世的三个据点。倾向暴力解决事情的玩家不妨选择这种方法，如果直接忽略这个支线任务直接独自一人调查完三个据点，在“打倒二世”任务结束前和克里弗对话依然可以获得经验值作为奖励，但是本支线任务会直接以失败结束。

打倒二世（第二部分）

流程要点：1. 在赌场的入口处直接选择（3）贿赂或者（4）使用三级的亚克席之印即可以和平方式进入赌场。选择（1）谈条件或者（2）直接开打都会使玩家最后只能通过战斗来获得情报。

2. 以和平方法进内后玩家要赢下两盘昆特牌来获得进入上层 VIP 室的权利，挑战次数无限，玩家可以玩到赢为止。必须注意的是，进入赌场后不要在对话中提及到霍桑二世的任何话题，否则会立即开战！

3. 不过两条路线最后的结局都是一样的，玩家还是需要把赌场的人全部杀光方能继续剧情。不过选择和平方式可以多赢几张昆特牌，何乐而不为呢。

支线任务：窃贼仁义

流程要点：这个支线任务会在玩家搜寻赌场并救下位于审问室的半身人后出现，玩家只需要去乞丐王处领取奖励就行。

打倒二世（第三部分）

流程要点：1. 和赌场类似，玩家一样可以通过多种方式进入斗技场。在入口处直接选择贿赂或者使用三级的亚克席之印即可以和平方式进入斗技场。玩家还可以在斗技场附近逛一逛，在不远处会发现一堆尸体，在其中一个尸体上能找到进入斗技场的邀请函。

2. 和平路线其实也不“和平”，玩家需要在斗技场依次对上五个对手。值得注意的是最后三场对战，玩家会依次对战两只安德莱格虫，一条叉尾龙和一只巨熊。后者玩家用老方法对付即可，对付前者需要注意它们的带毒攻击。利用剑油“爬虫生物油”和魔药“金莺”的毒伤害免疫效果能轻松不少。如果在第一场战斗获胜后饶对手一命的话，他还会在后续的对战中协助玩家。

3. 无论选择哪条路线，最后都是需要把全场敌人杀光，全灭敌人后调查据点即可。

4. 告诉西吉·卢文关于霍桑二世的情报后，西吉会让玩家和一位老朋友：二代曾经登场的弗农·罗契见面，之后会和试图复国的罗契一起跟所谓的“线人”见面。

5. 和拉多维德见面结束后便能得知霍桑二世的所在地，接下来只需要去到那里把敌人都解决掉即可。最后是否饶霍桑二世一命将会影响其中一个角色的最终结局。



希里的故事：与二世的会面

流程要点：通过平台和屋顶来到顶楼并救出丹德里恩的朋友杜度。和之前希里章节的战斗部分一样，玩家只需要利用好瞬移的能力即可轻松解决来袭的敌人，玩家还可以尝试使用一下希里的新技能“闪光”，按下 R2 后发动，能同时攻击到多个敌人。战斗部分难度不高，惟一需要注意的是霍桑二世的攻击带有毒属性，瞬移到其背面连续攻击即可。解决敌人后继续前进触发剧情。闻声而来的敌人倾巢而出，希里和丹德里恩只能落荒而逃。



协助拉多维德

流程要点：本章节没有战斗部分，只要到指定地点和瑞达尼亚拉多维德国王见面即可。拉多维德要求杰洛特还上次提供霍桑二世藏身点的“人情”，他委托杰洛特追踪他的前法师顾问菲丽芭·艾哈特并把她活捉并交到他手上。同时支线任务“瑞达尼亚的头号要犯”开启。

卢文伯爵的宝藏

流程要点：1. 下水道的调查和以往的调查部分没什么不同，惟一需要注意的是毒气和我们的老对手水鬼，后者像以往一样对付即可，前者需要使用魔药“爆裂毒菌解药”来防止毒气的伤害。没有也无须担心，西吉会送玩家一个。

2. 和特莉丝潜入女巫猎人军营时的对话选项必须要注意，不能选过于关心特莉丝的选项。特别是在和迦勒·曼吉的对话需要格外注意，在对话中尽量装成对特莉丝的命运漠不关心。一旦选错就会立即开战，更重要的是会失去西吉宝藏下落的信息，直接导致后来的某章节中不能让西吉协助玩家战斗。

3. 不慎开战的话会与曼吉和另外十五个女巫猎人展开战斗，利用地形分批击破，引爆场景中的炸药桶能事半功倍。

4. 不过无论开不开战，后面的流程最后都大同小异。玩家需要利用曼吉身上的钥匙打开其房间内的后门，然后利用阿尔德之印破坏墙壁逃出生天。

5. 之后的流程便是通常的跑地图了。在任务的最后杰洛特终于得知了丹德里恩被关押的地方，现在需要做的就是如何把他从那里救出来了。

盛大演出

流程要点：1. 要想救出丹德里恩，必须借助变形怪杜度的帮助。普西拉提议利用杜度喜欢的戏剧来引诱他现身，杰洛特当了大半辈子狩魔猎人，这回终于有机会可以发挥一下自己在戏剧方面的天赋了。

2. 选择标题和戏剧类型并不会影响剧情的发展，但是会影响任务结束后获得的金钱奖励，选择喜剧能最大化收益，选择悲剧则会让这个戏剧变成一场闹剧，最后会引发一场强制战斗。

3. 要想喜剧成功演出，保镖和宣传缺一不可。这两个步骤都相当简单，用钱解决问题还是用暴力就看玩家的喜好了。

4. 演员方面可以随便选，只会影响后期的戏剧效果而已。最后杰

洛特登场演出时，台词全部正确的话可以让玩家在任务后获得更多的经验值奖励。对白依次选择为“屠杀污秽…”、“也许混在…”、“人们的心…”、“也是取决于内心…”和“没有怪物…”。





烦恼的诗人

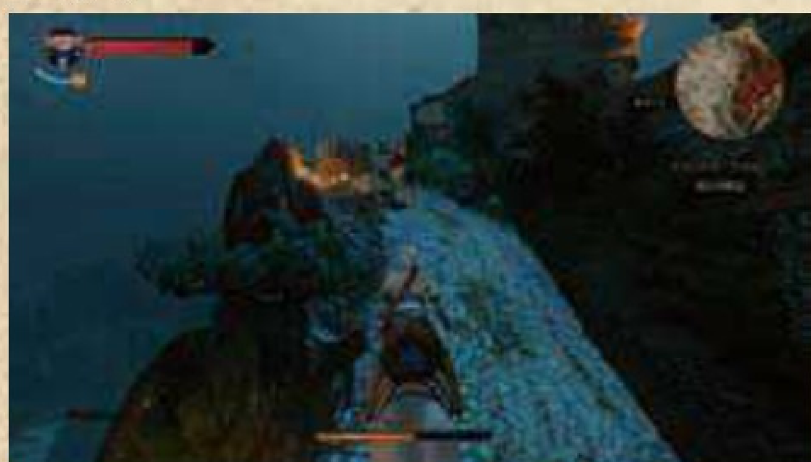
流程要点：1. 如果之前有帮助西吉找到他的金库的话，他会派出一小队手下帮助玩家救援丹德里恩。

2. 在实行救援计划前，普西拉会提议来一盘昆特牌决斗，别放过这个机会。

3. 战斗开始后玩家可以不管敌人直接骑马追击带走丹德里恩的敌人，接下来就是一如既往的利用直觉能力追寻线索和询问热心群众，接着只要进入地下室把女巫猎人解决，救出丹德里恩即可。随之丹德里恩也说出了希里和他与桑普二世见面后所发生的故事。

希里的故事：光速逃亡

流程要点：消灭敌人后骑马逃跑，跟着丹德里恩前进即可，中途要下马方能继续前进。虽然剑术不错，但为了掩护丹德里恩，希里渐渐寡不敌众。而在敌人的弩箭正要射中希里之时，希里却消失了，只留下试图英雄救美却扑了个空的丹德里恩。理所当然的，丹德里恩只能束手就擒，之后的故事大家都知道了。





支线任务：歌舞厅

流程要点：1. 这个支线任务单纯是为了下一个支线任务做铺垫，玩家只要跑跑腿然后和NPC对话即可。

2. 和“绯红复仇者”的战斗中，无论玩家是“全力以赴”还是“手下留情”，之后的剧情都不会有什么变化。

3. 最后帮罗特里克还债的情节中，玩家可以选择直接帮他还债（200块）或者通过赛马帮他“一局翻身”，值得注意的是，赛马输掉的话债务会变成275块！当然，玩家可以不管罗特里克，直接回去跟丹德里恩说他酒馆的招牌没有了，不过对于朋友的请求来说，这也未免太无情了吧。（笑）

支线任务：肉体之罪

流程要点：1. 在新酒馆开幕之时，普西拉却受到暴徒的袭击而身受重伤。义愤填膺的丹德里恩委托杰洛特寻找真凶，作为朋友之一的杰洛特来说，那当然是义不容辞。

2. 在追寻线索的过程中，玩家会遇到收尸人尤斯塔斯。玩家可以选择（1）使用三级亚克席之印或者（2）直接给他200块以获得情报，值得注意的恐吓对他是没有用的。

3. 在一路追寻线索下，线索最后把玩家引向了奈瑟尼尔教士的面前，奈瑟尼尔向杰洛特辩解，但他会是这一系列惨案的真凶吗？此时玩家可以选择（1）不相信他的辩解、（2）相信他的辩解并确定真凶另有其人或者（3）不管他离开。选择后两个的话杰洛特去追查本次事件的真凶。而选择第一个的话这个任务会暂时中断，然后不久之后玩家会在城中发现另一个受害者，结果证明了奈瑟尼尔不是个好人，但他却不是凶手。

4. 无论玩家作出哪个选择，最后的线索都会把玩家引向本次事件的真凶：一个高等吸血鬼。说是高等吸血鬼，实际上他会以卡特里恩的形态和玩家战斗。卡特里恩的行动敏捷而且攻击力高，隐身能力能让他神出鬼没而且使玩家对它的攻击失去效力。要想对付它除了剑油“吸血鬼油”之外，玩家还可以“月之尘”来迫使它现身，伊格尼之印和昆恩之印对它也能起到很明显的效果。

支线任务：危险游戏

流程要点：1. 这个任务并没有太多的战斗部分，取而代之的是昆恩牌决斗。通过这个支线任务玩家可以获得数张珍贵的昆恩牌。

2. 三张目标牌几乎每张的获得都会伴随着战斗。其中拉比的牌可以通过昆特牌决斗来获得，输了的话拉比会被流氓杀死。但无论胜负如何，最后玩家都要战胜流氓们方能获得目标卡牌。

3. 潜入凯瑟・比尔珍家里的部分玩家需要潜入他家的密室内寻找珍贵卡牌，在搜刮卡牌的同时别忘了把其他宝物也一并带走。其中一个道具能触发支线任务“士兵雕像”。

4. 在追逐杜克的流程中，只要玩家脚部够快，是能在杜克逃进下水道前就抓住他的，这样就能避免和讨厌的水鬼战斗了。

5. 任务的最后卓尔坦会询问玩家要用卡牌还是金钱来作为奖励，笔者推荐选择卡牌。毕竟总有些东西钱是买不到的嘛。

支线任务：生死交关

流程要点：1. 在寻找线人的时候，线人会穿着蓝色上衣腰间挂着一串钥匙，懒得找的玩家直接可以在桥头找到他，话说这游戏穿蓝色衣服的NPC本身就不多啊…

2. 在与特莉丝潜入化装舞会没什么需要注意的，惟一需要注意的是在舞会上有一个昆特牌比赛，在比赛中获取胜利能获得一些不错的稀有牌。惟一的难点可能是最后一场，对手主要使用怪物牌组，其能力可以在一回合内在第一列上召唤出一堆卡牌从而使玩家疲于奔命。由于怪物卡牌主要以近战为主，看准时机使用特别牌“霜霰”能让战况瞬间逆转。

3. 之后就没什么难点了，和特莉丝的对话中玩家可以按自己爱好选择对话选项，之后的格斗战注意逐个击破和灵活利用防反即可。





支线任务：逃出生天

流程要点：1. 在逃出生天之前会有一个小支线剧情：在走出诺维格瑞城的时候会发生剧情，玩家会被卫兵拦住要求出示通行证。没有通行证的杰洛特虽然随后就被西吉的手下解围，但也可以看出对于法师来说，诺维格瑞已经变得相当危险。如果在之前的支线任务“以知识进步为名”选择放过凯拉・梅兹的话，此时玩家还会在大门处看到被拉多维德处死的凯拉・梅兹。

2. 这个支线任务会在“第二幕”开始后过期，法师们的命运也会因此而改变。

3. 在流程中玩家会数次遇到巡逻中的女巫猎人，听从特莉丝的指示躲在一旁可以避免与女巫猎人的战斗。

4. 在流程中玩家会遇到一个“拯救少部分人”还是“拯救大部分人”的抉择，对于后续剧情并没有多大影响。但从救出的人的数量来说，选择前者会更好一点。

5. 在下水道中玩家还是会一如既往地遇到水鬼的攻击，在最后部分甚至还会遇到一个卡特里恩，对付方法可以参考之前的支线任务“肉体之罪”。由于有特莉丝在一旁助战，所以战斗还算轻松。

6. 在任务的最后玩家可以尝试挽留意图永久离开这片大陆的特莉丝，如果选择挽留的话特莉丝会正式成为杰洛特的恋人，这也是达成特莉丝结局的必要条件之一。

支线任务：以眼还眼

流程要点：很简单的支线任务，跟随着弗农·罗契一起和尼弗迦德的士兵战斗即可，在战斗的同时注意保护薇丝，最后的选择也只会影响本支线的最后结局，并不会对整体剧情造成任何影响。

支线任务：致命阴谋

流程要点：1. 同样是一个很简单的任务，在寻找塔勒的过程中只要运用直觉能力寻找线索并跟随线索前进即可。

2. 惟一值得注意的是和巨魔的对话中，必须连续两次选择第二个选项方能避免战斗直接走人，要不的话就要同时和三个巨魔发生强制战斗。

支线任务：循线追查

流程要点：1. 和兰伯特一起和卡特里恩作战的要点可以参考之前的支线任务“肉体之罪”，虽然这次场地变小了不少，但由于有兰伯特助阵，所以实际难度并不高。

2. 最后的抉择部分选择帮助兰伯特复仇则会发生强制战斗，选择宽恕的话就会立即结束任务，虽然兰伯特会对杰洛特摆着一副臭脸。

3. 这个任务并不属于关键支线任务，但由于会在第二幕开始后过期所以玩家还是留个心眼比较好。值得注意的是，这个支线的其中一个目的地位于史凯利杰群岛地区，所以玩家可以待到到达史凯利杰再做这个支线任务也不迟。

支线任务：瑞达尼亚的头号要犯

流程要点：1. 在遗迹中搜索菲丽芭·艾哈特行踪的时候，玩家需要不断利用传送门前进，中途可能还需要寻找传送门的动力源并利用阿尔德之印启动传送门。

2. 在菲丽芭的房间前，玩家还会遇到一个火元素，火元素的基本对付方法和弱点都可以参考魔像。值得注意的是火元素的攻击会对其周围产生燃烧效果并对玩家造成持续伤害，在进攻时时刻保证昆恩之印生效即可。即使摆在最高难度，这场战斗也相当轻松。

3. 在离开遗迹的时候，女巫猎人们会要求玩家交出在遗迹中找到的关于菲丽芭的线索，选择不交出就会和他们开战，笔者推荐不交出。

4. 获得线索后玩家可以选择询问叶奈法或者特莉丝，再或者直接交给拉多维德。值得注意的是，前两者的位置会随着流程的进展发生变化，例如在完成“逃出生天”之后没有挽留特莉丝的话特莉丝是会直接消失，而叶奈法的位置也会随着流程的进展转移到凯尔莫罕。由于“逃出生天”的过期时间为“第二幕”开始之前，而叶奈法则在“第二幕”开始后才会在凯尔莫罕。这意味着玩家完成该支线时间的不同，这个部分也会随之发生一定变化。

5. 最后报告拉多维德的部分无论玩家如何选择，最后都得不到任何实质性的报酬。

前往史凯利杰

流程要点：1. 虽然貌似可以选择前往史凯利杰的方式，但实质上只有一个船长肯搭杰洛特去史凯利杰，条件也是很简单粗暴，只要交1000块就行。

2. 船上的战斗并没有太大的难点，由于船体地形狭窄，注意自己的站位不要被敌人围攻就行。

3. 醒来后和史坦葛林的对话中选择友善的态度就能避免用拳头来和他交流，不幸开打的话也不要拔剑，一旦拔剑他的狗就会加入战斗，其直接后果就是玩家不光需要一对二，最后还不得不要把史坦葛林杀死。

前往史凯利杰

流程要点：1. 在和叶奈法汇合之前换上她提供的正装可以听到她的赞许。目标地点虽然是位于高处的城堡，但其实山脚下是有直达升降机的，不要傻乎乎地跑楼梯上去。

2. 在宴会中途还会和皇位继承人之一的凯瑞丝进行赛跑，难度很低，对剧情并不会实质的影响，有兴趣的玩家不妨答应这位公主的要求。

3. 潜入尔米亚的实验室途中会遇到一场强制战斗，不过由于是幻觉所以敌人对玩家只能造成很小的伤害。进入实验室后需要解开一个谜题，玩家需要寻找一个适合的物品安放在雕像的手上以打开暗门，依次调查各个线索逐个尝试即可，部分线索需要玩家调查某些线索后方能调查。

4. 在进入密室之前做好准备，因为恶战在即。战胜地元素后会发生剧情，密室正在被毒气所充斥着。之后与叶奈法的对话选项无论选哪个对剧情都不会多大影响，不过选择第二个可以看一段喜闻乐见的“福利”剧情。顺便一提，这个剧情会否发生和之前玩家是否挽留特莉丝没有联系，对结局也不会有任何影响，还能看到独角兽，何乐而不为呢。（笑）



BOSS：土元素

1. 还是那句话，本作的大型敌人的对付方法基本都是一个样，地元素的对付方法可以参考之前的魔像或者火元素。

2. 上面提到的所有敌人都属于“构体生物”，弱点只有“反魔法金属炸弹”和“构体生物油”两种。鉴于玩家现在的道具和装备都已经今非昔比，灵活利用法印和道具结合的战法即可轻松解决这个庞然大物



过去的回声

流程要点：1. 流程中只要跟着叶奈法前进即可，中途要时不时使用衔尾蛇面具来查看过去发生在该处的往事。



2. 在这里玩家会遇见小雾妖，攻击力高且行踪飘忽，在最高难度下是个相当难缠的对手。虽然弱点显示是“月之尘”和“昆恩之印”，但在实战中效果甚微，正确的打法是对其使用阿尔德之印使其失去平衡，再上前处决即可轻松解决。

失踪人口 + 无名之人（第一部分）

流程要点：1. 玩家需要在一个芙蕾雅神的花园的场景中寻找“无名之人”的所在地，利用猎人直觉调查场景中存在的所有线索，到达下层后先往左前进（以入口面对方向为准），途中还会有狼群攻击玩家，小心应付即可。

2. 之后玩家继续往反方向前进，在上层能找到打开水闸的开关。其中右边的把手控制水闸开关，而左边的把手则是切换被操作的水闸，玩家可以通过中间的齿轮来确定右边把手开关将会影响到的水闸。此时玩家需要打开的是中间也就是位于玩家前面的水闸。

3. 打开对应水闸后玩家会来到花园的上层，尽头的房间内是另外一个支线任务“披着狼皮”的目标地点，玩家可以暂时忽略。

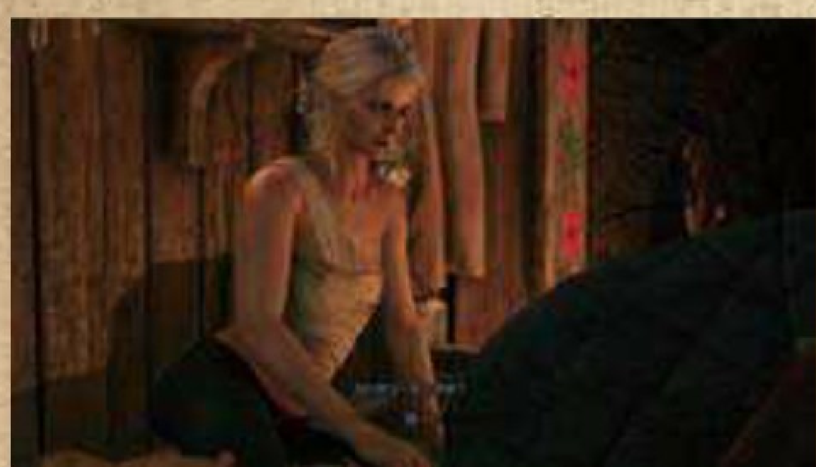
4. 进入井内找到“无名之人”的尸体便可结束本任务的第一部分。



暴风雨前的平静

流程要点：1. 在村庄里和狂猎的战斗中，敌人是会不断出现的，玩家一旦注意到任务目标发生改变就可以立即返回马坊继续剧情。

2. 在骑马和史凯裘逃走的途中，必须注意狂猎的攻击，虽然马的移动力很快，但一旦玩家被打中还是很痛的。玩家可以通过减慢速度来躲开敌人的攻击，虽然任务目标要求玩家逃走，但其实并没有什么所谓的“追兵”，所以玩家可以骑得慢一点以看清来袭敌人所处的位置。





无名之人（第二部分）

流程要点：单纯过渡剧情用的部分。踏破铁鞋无觅处，杰洛特寻找已久的关于希里的线索其实一直就近在眼前，关键就是之前在血腥男爵家和杰洛特有过一面之缘的不明生物：乌马。

支线任务：最后愿望

流程要点：1. 叶奈法委托杰洛特帮忙寻找迪精，在一开始的搜索中玩家需要潜入海底搜索线索。由于有魔法的帮助，玩家不必担心会窒息而死，水中的敌人可以通过使用弩对其攻击（不需要瞄准直接按R1/RB 发射就行）。

2. 之后的搜索线索什么的都不是难点，而此任务的最大难点在于其 BOSS 战。

3.BOSS 战的对话选项类似于之前的特莉丝部分，这也同样关系着叶奈法是否能成为杰洛特的恋人并影响着其相关结局的达成



BOSS：迪精

1. 和之前的火元素和魔像类似，弱点都是“反魔法金属炸弹”和“构体生物油”，然而攻击方法却大不相同。迪精的攻击方法完全可以参考上文支线任务“以知识进步为名”的凯拉·梅兹战，这也不难看出为什么迪精如此难缠。

2. 但是和凯拉·梅兹相比，它并不会给自身添加防护罩。利用翻滚躲闪并迅速靠近它发动近身攻击是个不错的攻击手段，多利用能提升攻击力和活力回复速度的魔药并频繁使用昆恩之印保护自己能使战斗轻松不少。





支线任务：乌德维克之王

流程要点：1. 这个任务基本全都发生在一个岛上，分支很多但最后引向的目的地都是一样的，推荐玩家往西边开始探索，这样可以多救一个 NPC。

2. 这里玩家会遇到新敌人“女海妖”，弱点和其他飞行敌人类似，阿尔德之印和弩攻击能击落它们并令其陷入倒地状态，战斗时还需要小心它们的吼叫，会让玩家陷入硬直。

3. 在拯救佛伦的过程中，玩家需要和巨魔玩猜谜游戏，必须一次猜中不然佛伦就会被煮熟。关于谜语答案的提示是别把谜题想太复杂，巨魔的智商能想出什么像样的谜语呢。当然，玩家也可以不猜谜直接开打。

4. 在和哈尔玛汇合之后，便可以启程去挑战寒冰巨人了。在寒冰巨人的巢穴玩家会遇到“无赖维吉”，帮忙他去获得牢笼钥匙，利用直觉能力可以很轻松地找到钥匙，值得注意的是在寻找的过程中不要跑步（轻推左摇杆步行），也不要踩在雪地上，要不要会吵醒寒冰巨人从而使维吉死亡。

5. 然而无论玩家救不救维吉，最后寒冰巨人一样会醒来，惟一的区别是维吉如果生还下来会与玩家一起和寒冰巨人战斗，后期还会有机会继续和玩家并肩作战。



BOSS：寒冰巨人

1. 利用侧闪移动其身后重攻击能起到相当不错的效果，BOSS的攻击相当缓慢，但攻击力却很惊人，不要贪刀一击脱离是个不错的选择，昆恩之印依然是本战玩家的首选。战前使用“食人魔剑油”同样可以让战斗变得更加轻松。

2.BOSS的HP降到一定程度后会把船锚拔出，之后攻击范围变大，此时玩家可以考虑用无敌时间更长的翻滚来代替侧闪来躲避BOSS的攻击，由于本战有最多两位NPC作为掩护，战斗时不妨多利用。



支线任务：恶灵缠身

流程要点：1. 同样是一个以调查部分为主的任务，对话选项选择正确的话甚至可以避免一场恶战。

2. 要想找到布伐洛克的剑，必须要打开通往地下室的门，而门的钥匙在中间的房间内，利用直觉能力可以很轻松找到。

3. 无论是选择强行移除附身还是尝试欺骗希姆，流程的最后部分都是一样的。在最后的抉择里选择把婴儿扔到火炉里后会与乌达瑞克的士兵战斗，但只要战斗到一定程度就会停止，同时这个任务也会安全完成。

4. 不相信凯瑞丝的话，不把婴儿扔到火炉里，则会强制进入和希姆的BOSS战。

BOSS：希姆

1.BOSS属于恶灵类，“月之尘”、“恶灵油”和“伊格尼之印”能对其造成不俗的效果。

2. 战斗的第一阶段玩家必须伴随着乌达瑞克的惨叫声和BOSS战斗，随着BOSS的HP不断减少，它的位置会不断发生变化。当BOSS的HP下降到1/4之后它会逃到之前找到布伐洛克的剑的地下室，赶紧过去解决它吧。

支线任务：国王的赌局

流程要点：1. 宴会上的战斗结束后玩家要选择跟随着哈尔玛还是凯瑞丝调查这次事件，选择哪位将会直接影响到最后结局和这个支线任务的下半部分流程。

2. 选择前者的话就简单多了，跟随着他一路战斗就行。

3. 选择后者就相对复杂一点，不过却不用战斗，利用直觉能力沿途调查线索即可。在追逐阿恩华德的过程中，无论玩家有没有追上，最后的剧情都是不变的，不同点是如果追不上的话玩家可能需要跑多一段路去把重要线索拿到手。





支线任务：加冕典礼

流程要点：很短的一个支线任务，在上一个支线结束后就会立即开始，玩家那时选择的候选人将会成为史凯利杰的下一任国王。

CHAPTER2



凯尔莫罕之战

丑陋的婴儿

流程要点：没什么好说的，返回乌鸦窝找到乌马即可，惟一可能不同的点是要找的NPC会随着玩家的支线任务完成状况有所变化。完成”重回驼背泥沼“的话就要和中士对话，没有完成的话就是血腥男爵本人。



魔法扰动

流程要点：在本主线任务中，玩家需要利用力量追踪器顺着信号的强弱来寻找魔法扰动的源头，源头位置位于一楼维瑟米尔和乌马的旁边铁笼旁边的木箱。

引诱叉尾龙

流程要点：同样是流程很短的一个主线任务，玩家只需要利用直觉能力寻找艾斯凯尔和他的羊咩咩即可，中途会和一条叉尾龙进行战斗，不过对于此时的玩家来说已经不是什么强敌了。最后选择骑马比赛并获得胜利的话能获得一个不错的马鞍。



最后的试炼

流程要点：1. 在洞穴前杰洛特和兰伯特会听到男孩的哭声，前去调查的话会和三个小雾妖进行战斗，利用阿尔德之印可以轻松解决，解决后会发生一段小剧情。

2. 在洞穴里躲避老矛头的那一个场景，玩家可以参考之前“乌德维克之王”的拿钥匙部分，跑步、跳跃或者使用阿尔德之印都会吵醒老矛头，吵醒他的话会进行强制战斗。不过打法可以完全参考“寒冰巨人”，实际难度也不高，和小雾妖的剧情一样，这个支线起到补充剧情的作用。

3. 上山途中玩家会遇到两个巨魔，迅速往前跑并进入洞穴可以躲闪来自巨魔的扔石头攻击，之后的剧情里只要选择交出武器就能避免战斗。



美好家园

流程要点：以剧情为主的主线任务，恶战前夕难得有一次可以放松的机会就不要放过了。值得一提的是，如果之前在支线剧情“最后愿望”里和叶奈法达成恋人关系，此处会增加一段“福利”剧情。

瓦费·伊连

流程要点：同样是以剧情为主的主线任务，药物的添加顺序并不会影响剧情，随便选即可。最后杰洛特等人终于知道了“乌马”的真实身份，而更重要的是，这回杰洛特终于知道希里的确实位置了。但找到希里的同时也意味着狂猎的袭击，之前帮人办了这么多事，是时候让他们还人情了。

支线任务：并肩作战

流程要点：这个任务的目的是召集同伴和杰洛特一起并肩作战，如果上文提到的支线全部完成而且都让他们生还下来的话，能召集的同伴一共会有：

凯拉·梅兹（以知识进步为名）

弗农·罗契和薇丝（以眼还眼）

卓尔坦（由于是好兄弟所以不需要完成支线任务）

艾米尔

哈米尔（或者凯瑞丝，将会是没有当上国王的人）

特莉丝（逃出生天）。

只要上述人员到齐，就能解锁奖杯/成就“全员到齐”。除此之外，能提供协助的队友还有维吉和佛伦（乌德维克之王）、雷索（在一开始的“觐见皇帝”选择让雷索登场，并让其在“过去的鬼魂”生还下来）和西吉·卢文（任务“卢文伯爵的宝藏”中帮助他找回财宝）。



迷雾之岛

流程要点：1. 前往迷雾之岛前必须首先做好充分的准备，并且确定上文所提到的支线任务全部完成，因为一旦进入迷雾之岛，除非完成剧情要不然不能离开，而且之前的支线也会在进入的一瞬间全部过期。

2. 迷雾之岛上的敌人基本全是小雾妖和人面妖鸟，前者对付方法可以参考前文，而人面妖鸟利用阿尔德之印便可轻松解决。



3. 在迷雾之岛上玩家需要找到三个矮人，其中伊沃处有一只恶魔，利用“恶魔之尘”、“残物油”和伊格尼之印可以轻松解决它，小心它的头顶攻击即可。

4. 盖斯普的部分比较特殊，有点类似之前的“公主落难记”，只是这次玩家没有铃铛而已，当盖斯普睡着的时候玩家需要过去叫醒他，不过倒不需要担心他的安危，敌人是不会碰他的。



凯尔莫罕之战



流程要点：1. 笔者认为这是本作中最热血沸腾的剧情战斗，堪称本作的亮点之一。随着支线任务“并肩作战”中玩家招募到的队友不同，流程会发生极其细微的变化，但要点不会有什么变化。

2. 在开战之前玩家可以在同伴处购买装备和补给，其中卓尔坦处可以购买和修补装备，而凯拉·梅兹处则能购买药草和炼金素材。

3. 在战前会议中，选择药水能获得“高级燕子”和“雷霆”（如果之前完成了支线任务“循线追查”）；选择陷阱，额外的陷阱会被设置到场景当中，敌人一旦走上去便会受到伤害。之后选择修复墙壁能减少敌人的数量，而选择整理武器库则能让队友换上好一点的武器，玩家自己也能获得一把“极品银剑”。

4. 战斗的第一部分玩家会获得隐身能力，敌人数量很多，但大部分都会死在特莉丝的火球攻击下。狂猎的传送口可以利用亚登之印或者反魔法金属炸弹关闭，如果弗农·罗契和薇丝加入玩家的话，此处还会出现他们布置的陷阱，敌人一旦踩上就会被瞬杀。放心，玩家踩上去陷阱是不会发动的。狂猎士兵的弱点和人类敌人一样，而狂烈之犬的弱点则和魔像这类敌人类似，反魔法金属炸弹是个相当不错的选择。

5. 控制希里的部分和之前一样，她的攻击力甚至比之前还要高，玩家除了可以利用希里本身的特殊能力杀敌之外还可以按下 R1/RB 召唤大火球攻击，惟一需要注意的是大火球的攻击目标是玩家发动其时的位置，一旦发动就要立即开溜！

6. 骑马撤退的部分小心从天而降的火球即可，不要跑得太快以预留充足的反应时间。

7. 在中庭的战斗只需要关闭传送口即可，利用反魔法金属炸弹可以较为安全地达成这一点，全部关闭后不需要和敌人纠缠，按照任务提示跑向特莉丝即可。







战场上的鲜血

流程要点：1. 全是剧情的一个章节，玩家可以和场景中的各个NPC对话，如果凯拉·梅兹还活着的话，此时玩家可以看到她的结局。

2. 想看全结局的玩家可以在这里留一个存档，因为从这个章节开始有会影响希里最终结局的选项出现。希里的结局一共有三个，分别为结局一（Bad Ending）、结局二（Normal Ending）和结局三（Good Ending）。其中结局二和结局三达成条件基本相同，区别只在于是否带希里回去见他父亲。而结局一的达成条件则是在五个与希里有关的抉择中总共获得 3 点以下的点数。

3. 在希里和杰洛特的对话中，

能选择（1）和希里放松一下或者（2）我知道一个传统方法可以解决，选择（1）的话则会和希里喝酒（0），选择（2）的话的话就会和希里打雪仗（+1）。



4. 之后希里会询问杰洛特是否去见他的父亲，选择是则能达成结局二（Normal Ending），而选择否则能达成结局三（Good Ending）。

5. 如果选择和皇帝见面，选择（1）收下金币则能获得2000块（0），选择（2）拒绝希里会对你表示称赞（+1）。

CHAPTER3 最后纪元

鲍尔德山

流程要点：1. 在攀登鲍尔德山的途中，玩家会与强尼重逢，如果之前玩家在任务"诺维格瑞白日梦"选择把莎拉赶出鬼屋的话，在这里莎拉也会和强尼一起登场。

2. 在水底找到硬币后玩家会遭遇到一只恶魔，其实只要玩家跑快一点，上岸后直接往右走便能避免战斗。

3. 在山洞中，玩家会遇到佛加斯，他的弱点和恶魔如出一撤，利用"焚风"、"恶魔之尘"、"残物油"和伊格尼之印轻松解决即可。

4. 希里和三老巫姬的战斗不难，直接套用之前希里战斗部分的要点即可。老巫姬的攻击方法基本和沼泽女巫一样，只是多出一招能召唤昆虫的远程攻击而已，逐个击破即可。

5. 杰洛特和伊勒瑞斯的战斗算得上是这个任务的难点之一，战胜BOSS后和先不要急着和希里离开，搜索BOSS的尸体能获得一个"橡木果实"。在下山途中会遇到村民，玩家可以选择交给他们还是自己保留，使用果实的话能获得两个技能点，顺便一提，果实属于消耗道具而不是剧情道具。



BOSS：伊勒瑞斯

1. "侧闪+重攻击"对付这个BOSS依然有效，由于BOSS有着"一旦受到攻击就会立即瞬移"的设定，重攻击能把玩家对其造成的输出最大化。

2. 当他的HP下降到一定程度后他会给自己加上一层冰护甲，而且这个冰护甲在每次瞬移后都会重生，利用伊格尼之印可以迅速把他的护甲清空。

3.BOSS的攻击都后期会变得越来越大开大合，硬直也会越来越大，注意躲闪其起手攻击即可，耐心与其周旋后就能发现，所谓的狂猎其实不外如是。



最后的准备（第一部分）

流程要点：1. 根据之前玩家支线任务的完成情况和作出的选择，这里的剧情会有少许的不同，例如如果没有帮助法师逃出诺维格瑞的话，此时的大门外就能看到他们的尸体。

2. 此时会出现四个任务，它们的完成顺序不分先后，玩家可自由选择。

显而易见

流程要点：1. 在地牢里和"巨魔巴特"的对话只要选择第二项就能避免与其的战斗，毕竟没有什么比肚子疼更可怕了（笑）。

2. 在和菲丽芭·艾哈特的战斗中，玩家要对付的其实并不是高处的菲丽芭，而是她召唤出来的火元素，"元素类"敌人也算是玩家的老对手了，这里就不阐述其打法了，战斗中注意躲开菲丽芭打出的紫色法阵即可。

3. 只要之前玩家完成了支线任务"致命阴谋"，最后的选择里选择不交出菲丽芭就能引发最后一个关键支线"为祖国"。



大逃亡

流程要点：1. 本任务的难度和玩家之前支线任务的选择有关，如果玩家有帮助法师逃出诺维格瑞的话，由于此时的诺维格瑞已把针对对象从法师转向非人种族，卓尔坦不能为玩家提供帮助，这样的话玩家在劫狱过程中就只能把其中的敌兵全灭，敌人数目很多，所以这也是最暴力和最困难的方式。

2. 如卓尔坦能为玩家提供帮助，任务就会变得简单不少，玩家只需要注意在偷钥匙不要惊动卫兵即可。不过即便如此，最后还是难免有一场恶战，不过由于有卓尔坦的协助，难度还是比上一种方法简单不少。

复仇

流程要点：1. 在这里说点题外话，从任务的实际内容来说，这个任务名的中文绝对是个翻译错误。

2. 和"霍桑二世"重逢的过程中，无论选择哪个都不会引发战斗，即使引发了战斗也只会持续很短一段时间。视乎之前在"打倒二世"中玩家是否杀死霍桑二世，这个事件的结局会发生变化。

3. 偷马和之前的"潜入"部分一样，不要跑步不要跳跃不要使用阿尔德之印即可，不过即使惊醒守卫也无需担心，格斗战击晕他后利用亚克席之印安抚受惊的马群即可。顺便一提，选择不帮忙偷马的话会和爱格进行格斗战，无论输赢这任务都会立即结束，但人总不能这么不厚道吧。



最后的准备（第二部分）

流程要点：这个也是影响希里最终结局的选项之一，选择（1）和她一起进去或者（2）让她一人进去，前者是负面选项（0）后者才是正面选项（+1）。

超越时空

流程要点：1. 第一次穿越后的战斗只要撑住一段时间解开，传送门一旦生成立即离开即可。

2. 在第二次穿越后玩家需要寻找路慢慢往下方移动，移动的同时注意不要摔死或者被毒气弄到窒息。

3. 第三次穿越玩家需要在暴风雪中前进，暴风雪下玩家掉血会相当快，使用魔药而和食物回复或者利用沿途的建筑和掩体就可以安全地度过这里。

支线任务：为祖国

流程要点：1. 这个支线以战斗为主，在一开始长街的战斗中玩家需要注意的是远方的弩手，优先消灭能使战斗轻松不少，由于敌人时分批出现而且前进道路只有一条，不留任何活口能让玩家避免在战斗中被敌人夹击。

2. 中途玩家还会遇到一群拿盾牌的敌人，有炸弹的玩家直接扔几个就可以重创他们。

3. 最后的抉择里会影响相关角色的命运。选择帮助西吉则会让弗农·罗契和薇丝死亡，而选择帮助弗农·罗契和薇丝则要和西吉开战，而如果玩家没有接下或者完成这个任务，则是第三个结局，拉多维德将会赢得与帝国之间的战争。顺便一提，这个任务也是达成希里结局（3）的条件之一，详细条件可参考最终幕的要点部分。



战斗准备

流程要点：如果之前玩家没有完成支线任务“国王的赌局”，布兰王的儿子斯凡瑞吉将会成为史凯利杰的下一任国王。

太阳石（第一部分）

流程要点：1. 根据国王的人选，第一部分的流程会有少许不同，不过都一样是战斗而已。

2. 在和艾文德的对话中必须骗他说是自己是来为冒险小说取材的，要不然他不会提供情报。

3. 所有线索都走过一遍后就可以去暂时停下这个任务了，为了少走点冤枉路，我们可以先完成“薇歌之歌”。

薇歌之歌

流程要点：潜入皇帝所在的船只需注意躲开灯光的光线即可，潜水可以很容易地达到这个目的，靠近目标船只就会自动触发剧情，之后玩家就可以大摇大摆地上船了。

太阳石（第二部分）

流程要点：1. 遗迹的探索部分没什么好说的，玩家会遇到水鬼和女海妖，不过对于现在的玩家来说已经不算是什么难点了。

2. 玩家在中途遇到一个镜子“谜题”，说是谜题其实只要把每面镜子转一次就能轻松解开谜题。



长者之血的子嗣

流程要点：1. 在阿瓦拉克的实验室前，玩家需要和希里一起对付一个魔像，对付方法和之前一样，就不多阐述了。

2. 在实验室的剧情过后，玩家会再一次遭遇影响希里命运的抉择，可以选择（1）让希里冷静下来或者（2）让希里发泄一下，选择（1）是负面选项(0)，而另一个则是正面选项（+1）。

史凯裘之墓

流程要点：完成上一个任务之后，选择和希里一起去寻找史凯裘的尸体是正面选项（+1），选择不去的话则是负面选项（0）

如履薄冰

流程要点：1. 本作的最终战，在正式开战前别忘了做好一切准备。

2. 希里的部分一如既往的简单，现在希里的攻击力甚至可以一击杀死一般的狂猎士兵。

3. 在和卡兰希尔的战斗中，利用希里的瞬移技能躲开 BOSS 的冰箭攻击后趁机攻击 BOSS 即可，BOSS 的血量下降到一定程度后发生剧情，操作人物变成杰洛特，真正的 BOSS 战也正式开始。



BOSS：卡兰希尔

1. 和伊勒瑞斯一战类似，BOSS 会在受到攻击或者一段时间内瞬移，而且他还自带冰护甲，每次瞬移后会重生。

2.BOSS 的攻击方法有两种，冰箭和冰球，前者很容易躲闪，只要往 BOSS 方向快速移动即可，后者得需要看准时机利用翻滚躲过，由于一共会连续发动三次，注意翻滚的时机。被 BOSS 的攻击打中会陷入结冰状态，会受到持续伤害以及速度减缓。

3.BOSS 还会时不时地召唤冰元素协助自己战斗，推荐不管它们，它们行动缓慢，而实际上由于玩家的位置会随着 BOSS 的位置在不断变化，所以它们基本跟不上玩家的步伐，利用它们做盾牌还可以防御来自 BOSS 的攻击。

4. 由于 BOSS 是采取一击脱离的战斗方法而且防御力很高，如何抓住有限的机会输出变成了此战的要点，利用魔药雷霆配合重攻击能最大程度上对 BOSS 造成输出。在最高难度下，这场战斗会变得相当漫长，但 BOSS 的攻击相对模式化，保持耐心就能获得胜利。



4. 之后的路程玩家还会遇到不少敌人，但都可以不管，直接往目的地前进便能遇到本作的最终 BOSS：狂猎之王艾瑞汀。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

BOSS：艾瑞汀

1. 不得不说狂猎的打法都是一个样，最终 BOSS 的难度甚至比卡兰希尔一战还要低一点，打法可以在一定程度上参考伊勒瑞斯一战的打法。利用翻滚躲闪瞬移而来的 BOSS 后利用其硬直利用重攻击伤害 BOSS 即可。

2.BOSS 的连续攻击相当强力，随着 HP 的下降其连续攻击会变得越来越凌厉，但硬直也会越来越大，玩家的攻击机会会越来愈多。

3.BOSS 的 HP 下降到一定程度后就会转移战场，此时 BOSS 会多出两招远程攻击，一是把剑插到地上对玩家发出冲击波，利用翻滚躲开或者直接往 BOSS 方向迅速以曲线路线冲刺即可躲开，BOSS 还会召唤一个大冰球攻击玩家，发动后直接往 BOSS 方向跑就行，两招的硬直都很大，玩家可以趁机输出。

4.BOSS 的 HP 降低后会打开传送门逃跑，并同时发出数量众多的冰球进行全屏攻击，赶紧追上去给他最后一击吧。





泰德・戴尔瑞，最后纪元

流程要点：只需要按照任务提示一路前进，小心躲开沿途落下的火球即可。中途玩家需要呆在叶奈法的防护罩下击退不断来袭的敌人，注意自己不要跑出防护罩范围即可，战斗的难度不高。一路跑到目的地后便是剧情了。



CHAPTER4

结束是另一个开始

随着之前玩家作出的抉择不同，希里的命运会有所不同，最终幕的流程也会随着发生变化，其中结局一和结局二还会有少量的战斗部分，不过难度都不高，为了不让剧透影响到玩家的游玩体验，这里就不多说了，玩家可以尽情体验这个系列三部曲的结局剧情。主线通关后玩家可以继续探索地图和完成剩余的支线任务。最后总结一下每个结局的达成条件供玩家参考。

结局一

1. 在主线任务“战场上的鲜血”中选择（1）和希里放松一下或者（2）我知道一个传统方法可以解决，选择（1）的话则会和希里喝酒（0），选择（2）的话的话就会和希里打雪仗（+1）

在主线任务“战场上的鲜血”中选择和皇帝见面，选择（1）收下金币则能获得 2000 块（0），选择（2）拒绝希里会对你表示称赞（+1）

在主线任务“最后的准备”中选择（1）和她一起进去或者（2）让她一人进去，前者是负面选项（0）后者才是正面选项（+1）

在主线任务“长者之血的子嗣”中选择（1）让希里冷静下来或者（2）让希里发泄一下，选择（1）是负面选项 (0)，而另一个则是正面选项（+1）

在主线任务“长史凯裘之墓”选择和希里一起去寻找史凯裘的尸体是正面选项（+1），选择不去的话则是负面选项（0）

以上点数积累为三点以下，则为结局一。

结局二

1. 在主线任务“战场上的鲜血”中选择（1）和希里放松一下或者（2）我知道一个传统方法可以解决，选择（1）的话则会和希里喝酒（0），选择（2）的话的话就会和希里打雪仗（+1）

在主线任务“战场上的鲜血”中选择和皇帝见面，选择（1）收下金币则能获得 2000 块（0），选择（2）拒绝希里会对你表示称赞（+1）

在主线任务“最后的准备”中选择（1）和她一起进去或者（2）让她一人进去，前者是负面选项（0）后者才是正面选项（+1）

在主线任务“长者之血的子嗣”中选择（1）让希里冷静下来或者（2）让希里发泄一下，选择（1）是负面选项 (0)，而另一个则是正面选项（+1）

在主线任务“长史凯裘之墓”选择和希里一起去寻找史凯裘的尸体是正面选项（+1），选择不去的话则是负面选项（0）

2. 完成支线任务“为祖国”，并帮助弗农・罗契复国。

以上点数积累为三点以上，并且达成条件 2，则为结局二。

结局三

1. 在主线任务“战场上的鲜血”中选择（1）和希里放松一下或者（2）我知道一个传统方法可以解决，选择（1）的话则会和希里喝酒（0），选择（2）的话的话就会和希里打雪仗（+1）

在主线任务“战场上的鲜血”中选择不和皇帝见面

在主线任务“最后的准备”中选择（1）和她一起进去或者（2）让她一人进去，前者是负面选项（0）后者才是正面选项（+1）

在主线任务“长者之血的子嗣”中选择（1）让希里冷静下来或者（2）让希里发泄一下，选择（1）是负面选项 (0)，而另一个则是正面选项（+1）

在主线任务“长史凯裘之墓”选择和希里一起去寻找史凯裘的尸体是正面选项（+1），选择不去的话则是负面选项（0）

以上点数积累为三点以上，则可以达成结局三，但除此之外，还会有一种情况可以达成结局三。

2. 如果玩家在主线任务“战场上的鲜血”中如果选择和皇帝见面，则需要在支线任务“为祖国”选择帮助西吉，或者不完成该支线任务，让拉多维德活下来并最终赢下与帝国之间的战争。





全支线任务流程以及触发位置

下面将会列出本作中所有支线的触发位置以及大概流程。本作的支线任务比起其他欧美角色扮演游戏来说有点不同，一来奖励大多不算丰厚，二来完成后获得的经验值也很少。但每个支线都有其独立的人物与剧情，对本作剧情有爱的玩家不容错过。为了避免剧透，下面的流程并不会对剧情或者是相关人物有过多的涉及，而将只会把大概的流程和完成方法写出来，具体的剧情还请玩家你自己去一探究竟。另外下表中还会列出一些“突发事件”，这种支线并不会显示在“已完成任务”当中，且流程一般较短。这些事件后会用“*”标出。

白果园村

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
清洁溜溜的炒菜锅	无	哀歌之桥	无

来到白果园村北边河边的房子，玩家能遇到一个老太太。使用阿尔德之印打开房门后进去调查即可，全部调查完把炒菜锅还给老太太即可。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
扭曲的纵火客	无	哀歌之桥	无

来到白果园村的铁匠处便能触发任务。利用感官能力一路追踪犯人的脚印即可，中途会因为河流的缘故脚印会中断，继续前进上岸后找到犯人的鞋子即可。最后找到犯人并使用亚克席之印便可把他带回铁匠处，如何处置他就由玩家自己选择了。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
不见踪影	无	遭到洗劫的村庄	在“觐见皇帝”触发后过期

调查白果园村的告示板的寻人启事便能触发该支线任务。玩家需要利用感官能力调查发红光的目标物品，中途会遇到几个落单得食尸鬼。全部调查后跟着狗一路跑到破屋便行。最后玩家需要选择救不救帝国的逃兵。选择救他的话，在十二小时后（游戏时间），玩家能在白果园村南部的农庄找到这位逃兵。如果选择不救，或者忽视这个支线任务的话，之后玩家回到破屋能发现他，或者他们的尸体（忽视的话两人都难逃一死）。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
井里的恶魔	2	哀歌之桥	无

本作的第一个狩魔委托，玩家可以借此来感受一下一个“专业狩魔猎人”的日常工作流程。接到任务后来到指定目的地后便能开始调查，使用感官能力调查即可。其中一个调查的目标是井口旁边的绳子，有点不显眼所以需要注意一下。狩魔委托的最后部分玩家需要对付一只“日间妖灵”，虽然名字差不多，但是能力比起普通的妖灵高了不止一个级别。玩家需要用“昆恩之印”方能让它现出真身，之后方能对它造成伤害。它的攻击节奏也比较奇怪，注意防御和躲闪。顺便一提，由于是“日间”妖灵，所以它在白天才会现身。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
宝贵货物	无	锯木厂	无

答应商人去找他丢失的货物后玩家需要来到沼泽，接着利用感官能力调查，小心附近的水鬼即可。最后的部分玩家可以不追问直接拿报酬，或者选择追问。选择后者的话玩家还需要需要骑马追击那位“商人”，追上后玩家需要选择如何处置他。放过他的话能获得 50 块和一些素材，选择把他上交给帝国的话则只能获得 30 块。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
临终之前	2	锯木厂	在“觐见皇帝”触发后过期

只要配出“燕子”即可，素材方面都很容易获得，初期可能找不到的素材可能就只有“矮人烈酒”一种了，不过其实只要搜刮民居即可找到不少。顺便一提，矮人烈酒算是基本炼金素材之一，药水等的用完后能通过冥想和消耗此类素材来再次补充。完成后玩家会在第二张大地图（维伦地区）右下角的军营中遇到该任务的后续剧情，之后的剧情还是留给玩家自己去感受吧。





威伦地区

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
土匪	无	无	无

这个支线并不会显示在“已完成任务”当中，算是一个探索过程中玩家会遇到的突发事件之一。这种事件一般较短，和相关 NPC 对话或者战斗胜利即可完成事件。之后的“土匪”事件差别都不大，所以下文就只标出触发地点。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
最后的仪式		大黑树	无

和桥头的老太太对话后答应她去把放在她亡夫坟前的戒指拿回来，之后只要回到老太太处就行。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
野性之心	7	大黑树	无

从猎人处接受委托后，利用感官能力循线追查即可。中途会遇到受害人的妹妹，此时的她试图付钱给玩家以中止调查。玩家可以收钱然后跟猎人撒谎然后支线结束，或者收钱后继续调查，当然也可以不收钱…继续调查后玩家能来到一座屋子里，搜索屋内后离开屋子来到屋子后方的地下室。待到晚上后进内便能触发 BOSS 战。BOSS 战玩家的对手是一只人狼，利用伊格尼之印或者火属性的攻击能很好地克制狼人强大的再生能力。战斗结束后玩家要选择是否让人狼手刃仇人，选择“是”的话支线结束，选择“否”的话就会重新开始 BOSS 战，再次击倒 BOSS 后本支线结束。选择后者的玩家隔一段时间后回到猎人的屋子里能看到另一段剧情。



名称	推荐等级	最近的传送点	备注
捍卫信仰	10	大黑树	无

依次往大地图上的任务目的地那里把倒下的神像扶起即可，最后一个神像处会有强制战斗。战斗的对手是几个人类，全部解决即可完成本支线。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
过路费	无	无	无

玩家在威伦探索路过一座桥时，会被几个匪徒要求支付“过路费”，给 50 块或者使用等级二的亚克席之印可以直接通过，当然，能用剑解决的问题，为什么要付钱呢？（笑）

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
男子汉之间的决斗	无	无	无

玩家在乌鸦窝附近探索时，会遇到一名男子的挑战，轻松战胜他后便能暂时结束这支线。几天后(游戏时间)，玩家能在诺维格瑞外再次遇到这位男子，再次战胜后支线再次告一段落。再过几天，这位男子会带着几个打手再次在诺维格瑞出现并向玩家提出挑战。俗话说得好，事不过三，是直接开打一劳永逸还是使用等级二的亚克席之印赶他们走就看玩家你自己的选择了。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
劫匪	无	无	无

玩家在探索途中会遇到一位求助的“商人”，跟着他走不远就会被几个劫匪围攻，把他们全部解决即可。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
护甲大师	24	乌鸦窝	建议和“乌德维克之王”一同完成

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
高地狮鹫兽	24	无	支线“护甲大师”中触发

这个支线的触发条件有很多，只要在跟铁匠NPC对话时询问关于“护甲大师”的事情即可。支线的前半部分相当简单，玩家只需要去乌德维克岛上把任务物品拿到手就行，话虽如此，鉴于玩家触发该任务时大多实力有限(推荐等级为24)和避免走冤枉路，笔者还是推荐在完成支线“乌德维克之王”时顺路完成。

后半部分玩家要完成一个狩魔委托：高地狮鹫兽，这货和一般的狮鹫兽没什么差别，惟一的差别是它的攻击自带毒属性和流血属性，不过对于现在的玩家来说，这个对手其实也强不到哪里去。利用伊格尼之印和阿尔德之印便能轻松解决战斗。之后玩家只要等一天便能获得一套相当不错的护甲，之后玩家还可以在这里打造属于自己的大师级护甲。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
祖灵前夜祭	无	乌鸦窝	无

这个任务一般会在玩家完成支线“老鼠之塔”自动触发，玩家只需要在晚上的时候来到费克岛即可。在这支线中会出现的敌人包括水鬼和沼泽巫婆，前者小心不要被围攻即可，后者则要小心她的“扔泥巴”，中招的话会陷入短时间内行动不能的异常状态。战斗一段时间后女巫猎人会前来踢场，选择和巫医并肩作战后玩家则需要和几个女巫猎人战斗，选择不管闲事的话支线则到此结束。

选择前者的玩家接下来还需要去沼泽地那里把“某人”的尸体烧掉，善用感官能力即可，小心水鬼。支线完成后维伦地区的商人售卖的道具和素材会便宜一点。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
尖叫怪	8	无	无

这个狩魔委托和其他狩魔委托没什么区别，在洞穴中的时候玩家需要使用炸弹(例如焚风)往目标的大概地点扔过去就行，造成的巨大声响会把目标赶出洞穴外。接下来的事情就简单多了，追击然后解决目标即可。对付方法可以参考上文的“高地狮鹫兽”。



名称	推荐等级	最近的传送点	备注
被骚扰的巨魔	无	无	无

玩家在探索过程中会遇到一个被孽鬼围攻的巨魔，帮其解围后便能结束这个支线。之后玩家还可以和它聊上几句，甚至向它索取一些“奖励”。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
失踪的弟弟	33	无	无

这个委托需要的等级很高，请玩家做好准备再去应战。BOSS擅长的毒属性攻击，提前准备好相关的药水和剑油(类虫生物油)能让战斗轻松不少。值得一提的是，玩家可以通过把虫卵烧毁(这个属于可选任务之一)来减少BOSS战中骚扰玩家杂兵的数量。





名称	推荐等级	最近的传送点	备注
义勇兵	13	白鹰堡	无

来到指定地点后便能触发该支线任务，手刃巨魔还是放过巨魔就看玩家选择了。选择后者的玩家还需要去跑一趟腿帮巨魔把油漆买回来，油漆的话可以在奥森弗特的道具商人处买到，玩家可以提前买好。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
葬身火窟	10	无	无

玩家只需要来到指定地点把敌人消灭然后使用阿尔德之印把精灵救出就行，支线的奖励位于屋子后的木墩处(利用感官能力可以更容易地找到)。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
被袭击的商人	无	无	无

把袭击商人的劫匪消灭即可，玩家除了能获得金钱奖励之外还能在之后的游戏中和这位商人交易。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
禁止通行	7	西方大门	触发时间为玩家拿到“通行证”前

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
假证件	无	吊死鬼之树	无

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
悲苦的收获	9	吊死鬼之树	触发时间为触发上一个支线后

这三个任务是连在一起的，其中“禁止通行”只能在没获得“通行证”的前提下才能触发。“通行证”的获取方法有很多，主线流程中血腥男爵会给玩家一个，嫌迟的玩家可以去试试“假证件”。假证件中玩家可以选择直接付钱或者使用亚克席之印让商人打个折扣，不想付钱的话就必须要去完成“悲苦的收获”。

在“悲苦的收获”中玩家需要保护NPC不被怪物杀死，其中最重要的是委托NPC，他被杀死的话即使最后任务完成了，“假证件”最后还是会失败的。



名称	推荐等级	最近的传送点	备注
孤儿	无	无	无

玩家只要消灭屋前徘徊的野狗就行，之后无论玩家选择哪个都能获得奖励。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
来自亡者的遗物*	无	无	无

玩家会在探索的过程中遇到几个拾荒者，其中一个提议玩家花钱买下一个死去士兵的武器。实际上这把武器的属性也是把相当不错，当然不想花钱的话玩家可以直接拒绝然后和他们战斗，之后可以在他们的尸体中搜到这把武器。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
葬礼火堆	3	莫布里戴尔	无

玩家需要去指定的地点利用伊格尼之印把尸体火化，小心中途“闻风而来”的食尸鬼。最后玩家可以选择“收钱走人”或者“多管闲事”，选择后者的话还需要进行一场强制战斗，战斗胜利后别忘了搜索敌人的尸体把劳动报酬拿到手。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
救人一命...	无	无	无

只需要解决周围的水鬼，然后救出被绑住的受害人就行。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
森林怪兽	6	无	无

这个狩魔委托比较特殊，因为根本不算是“狩魔”。流程中玩家需要注意巨食尸鬼和水鬼的阻拦，最后的对话中选择不交出武器则会直接开战，选择交出武器的话后选择平和的对话则能避免战斗并获得奖励，但是这样回去交差的话就不能获得来自委托人的奖励。两边奖励都想获得的玩家可以在获得来自目标的奖励后立即拔剑开战，之后回到委托人处交差即可。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
真假狩魔猎人	10	林登维尔	无

来到目的地后利用感官能力调查线索即可，之后玩家还需要对付一个食尸鬼。接下来如何处置这位假狩魔猎人了就看玩家自己选择了。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
危险物品	无	勒契	无

帮助 NPC 解决周围的食尸鬼，最后帮忙利用伊格尼之印把尸体烧掉即可。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
风流寡妇	10	无	无

一路利用感官能力循线追查即可。BOSS 属于食尸生物，利用伊格尼之印、亚登之印和食尸生物油能对其造成不俗的伤害。BOSS 的攻击和沼泽女巫差不多，只不过会潜地和扔泥巴而已，小心她舌头的攻击，发动速度快攻击力高。看准时机的反击能把 BOSS 的舌头切断从而使她不能再发动这招。



名称	推荐等级	最近的传送点	备注
神秘的足迹	20	无	无

除了一贯的感官能力带路之外，玩家还需要找到素材制造诱饵，诱饵的素材都很容易获得，把诱饵布置好后就能对付 BOSS 了。本场战斗颇有难度，因为场地很小 BOSS 很大。BOSS 的头顶攻击相当霸道，能直接把玩家击飞。除了准备好相应的剑油之外（残物油），玩家在与其战斗时应尽量避免站在其面前位置，尽量在 BOSS 的侧面或者背面进行攻击。虽然图鉴里没明说，但由于 BOSS 还属于生物体，所以伊格尼之印对其依然有不错的效果。



名称	推荐等级	最近的传送点	备注
真相藏于星星中	无	班寇汉	无

一个很简单的支线任务，只需要去指定地点获得相关道具就可以了。重点是，这个任务和昆特牌收集息息相关。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
商路上的幽灵	23	无	无

这个狩魔委托和“高地狮鹫兽”类似，对付方法可以参考游戏中遇到的其他大型飞行怪物（例如狮鹫兽），目标的弱点是龙族油、阿尔德之印以及炸弹“蜂巢”。在和它正式开战前，需要先把它所在地附近的两个巢穴破坏才能把它引出来。值得一提的是，这个任务极有可能在玩家闲逛的时候触发，这样做还可以省去之前漫长的调查过程。



名称	推荐等级	最近的传送点	备注
动用私刑	7	吊死鬼小巷	无

玩家在路过吊死鬼小巷时会遇到一群愤怒的农民和一个被捉住的尼弗迦德士兵，此时的农民试图动用私刑吊死这位士兵，玩家可以选择和暴民们一战以救下士兵，或者弃之不管让这位士兵成为吊死鬼小巷的“永久居民”。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
爱情的残酷陷阱	10	康岱尔	触发地点为北面的废弃地点

没什么好说的，跟着线索跑就行了。值得一提的是，这个任务需要解放康岱尔北面的废弃地点，玩家才会在该处遇到触发本支线的 NPC。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
树林女妖	10	无	无

又是一个悲伤的故事。本个委托中玩家需要准备好“恶灵油”，对付方法可以参考之前的狩魔委托“井里的恶魔”，利用亚登之印迫使 BOSS 现出真身方能对其造成伤害。不同的是这次要对付的是“夜间妖灵”，顾名思义，这货夜晚才会出现。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
贪婪之神	7	奢华庄园	无

这个任务需要“尼赫蕾妮之眼”才能完成，之后一路追寻气味便能来到“神”的所在地，如何处置它就看玩家选择了。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
狗儿的秘密生活	5	奥瑞登	无

玩家在奥瑞登附近会遇到一条狗，一路跟着它跑来到目的地然后利用从它那里获得钥匙开门即可，屋子里有一本日记和一个宝箱。中途玩家还会遇到野狗和土匪的袭击，和狗狗一起解决他们即可。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
拜维斯谋杀之谜	22	无	无

这个任务同样不需要特意去触发，当玩家来到拜伦斯时就会自动触发。解决所有的食尸鬼后和幸存的村民对话，然后来到地下室即可。此次的目标是一只吸血鬼，吸血鬼和狼人类似，是本作中出场的怪物中回复能力数一数二的。和它战斗讲究一个速战速决，适合的剑油（吸血鬼油）和伊格尼之印能帮助玩家更快地解决战斗。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
血缘关系	12	尼弗迦德中央军营	无

玩家需要帮助贵族女性找到她失踪的儿子，来到沼泽地分别调查四具尸体然后获得信件便可以回去交差了。最后是实话实话还是说一个善意的谎言就看玩家你如何选择了。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
失踪的巡逻队	7	无	无

此次的狩魔目标是一条叉尾龙，目标的弱点是龙族油、阿尔德之印以及炸弹“蜂巢”。战斗没什么好提的，最后临走前别忘了它巢穴里的宝物给搜刮掉。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
沼泽麻烦	12	无	无

这个狩魔委托的目标并不是很麻烦，麻烦的路上你会遇到的敌人。听到“沼泽”一词，玩家里浮现出来的大概就是成群成群的水鬼和沼泽女巫。在玩家的调查过程中，除了要注意以上这些怪物之外，沼泽中会遍布着毒气，小心不要在毒气里呆太久。此次的目标是一只小雾妖，食尸生物油是必须的。小雾妖的攻击方法相当单一，它会消失一段时间然后从雾里出现并袭击玩家，利用阿尔德之印可以让它倒地并陷入大硬直。BOSS 战中出现的孽鬼群才是玩家最需要提防的。

诺维格瑞

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
诺维格瑞，关门大吉	11	无	无

比较特殊的一个支线任务，触发时间为完成“卢文伯爵的宝藏”之后，触发地点不定。其中一个触发方法是在探索诺维格瑞途中玩家会遇到一个被女巫猎人追捕的人，在他被女巫猎人杀死后调查他身上的字条即可触发，另一个触发的条件是在诺维格瑞的某条小巷里救下被围攻的女巫猎人。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
埋葬的书	13	南方大门	触发地点为“危险游戏”最后的追逐战中的下水道里

搞笑成分比较高的一个支线任务，没什么好说的，流程的最后把吸血鬼消灭就行，对付方法可以参考前文。吸血鬼油和伊格尼之印能帮助玩家更好地速战速决。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
熊孩子	无	无	无

玩家在诺维格瑞闲逛时会遇到一个向杰洛特求助的熊孩子，跟着他走就会被几个匪徒袭击。狩魔猎人的钱也敢抢，那话怎么说来着，不作死就不会死。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
尼弗迦德秘密信息	8	南方大门	无

比较隐秘的一个支线任务，但对剧情来说是个不错的补完。特莉丝家后能看到两个偷偷摸摸的人，待他们离开后使用猎人直觉调查砖块即可触发。之后只要循线追查便可，最后在下水道会发生一场强制战斗，胜利后本支线结束。



名称	推荐等级	最近的传送点	备注
斗剑训练	12	圣格列高里之桥	无

触发时间为“破碎之花”和罗莎斗剑后，进入章节“凯尔莫罕之战”后过期。玩家首先需要跟罗莎斗剑，要点和主线流程中那次一样。任务的最后玩家可以选择和罗莎一起对付醉汉、花 50 块或者利用等级二的亚克席之印来避免无谓的战斗。不得不说，除了侵略者的身份之外，尼弗迦德军在这里不受欢迎也不是没有道理的。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
大赌局	26	圣格列高里之桥	昆特牌收集相关任务

笔者推荐玩家做好准备之后才去进行这个支线，这里的准备指的不单单是战斗意义上的，还有昆特牌意义上。要想参加昆特牌大赛，除了一副好牌之外，你还需要 1000 块入场费。“好牌”的定义比较模糊，基本来说只要把所有昆特牌相关的收集任务完成就够资格，这个和玩家卡牌特别是稀有卡牌的数量息息相关。

战胜对手的方法可以参考下文中的“昆特牌进阶指南”，S/L 大法依然有效。在卡牌决斗中还会发生斗殴和谋杀案，斗殴很简单就不说了。后者的调查部分和之前的调查无异，任务的最后玩家还会陷入一场强制战斗。获得胜利后还有一个“福利”情节，别光顾着打牌选错选项了。（笑）



名称	推荐等级	最近的传送点	备注
喂，要看看我的货吗？	6	圣格列高里之桥	无

这个支线任务很短，玩家只需要使用感官能力便能找到这位半身人的店铺。最后选择不告发他，之后能在他那里购买到一些不错的道具和配方。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
黑珍珠	13	圣格列高里之桥	无

这个任务可以在诺维格瑞触发，但实际却要在史凯利杰群岛才能完成。解决后水鬼后玩家需要潜入水底寻找黑珍珠，利用好感官能力能事半功倍，然而说到底还是要搜索一定量的贝壳才能找到黑珍珠。最后别忘了回到诺维格瑞领报酬。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
醉汉闹事	无	无	无

在海港旁的酒馆前玩家会遇到数个闹事的醉汉。是教他们做人还是用亚克席之印避免战斗就看玩家自己如何选择了。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
最后的慈悲	无	无	无

这个支线任务只会在玩家在支线“以知识进步为名”中让凯拉・梅兹逃走时才会发生。这个支线同时也是凯拉・梅兹的其中一个结局，无论你的筹码是什么，有时候你总不能指望一个疯子能饶恕你。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
老朋友的信息	无	无	无

触发地点为教主广场背面书店，和老板对话即可触发。接着玩家只要利用感官能力查看书架里的书即可，最后玩家能找到一个信件，不过从剧情来看，这个警告未免来得有点迟了。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
憎恨之火	无	无	无

只要帮助精灵解围即可，这个系列的支线能让玩家更好地理解诺维格瑞的现今局势对于非人种族和法师来说是多么的水深火热。诺维格瑞还有数个与之类似的支线剧情。



名称	推荐等级	最近的传送点	备注
门户紧闭	24	无	奖杯/成就相关

玩家只要来到指定的屋子里循线追查，在地下室玩家还需要游泳到另一边以获得门把手。打开门后玩家就要面对地元素的袭击！地元素和魔像类似，防御力攻击力高但移动缓慢，除了亚登之印之外其余法印对他都没什么效果。构体生物油和反魔法金属炸弹对其有不错的效果，一击脱离辅以适当的侧闪能有效地减少被击中的几率。顺便一提，委托人出手十分阔却，玩家在谈价时不妨大胆一点。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
致命快感	15	无	无

只要利用感官能力一路前进即可。中途线索会指向两个不同的方向，但最终目的地都是一样的，玩家随便选一条追查便可。最后可以说服目标离开，鉴于无论是否杀死目标奖励都是一样，而且杀死目标也不能获得什么好东西，还是放它（她？）一马吧。顺便一提，不推荐开打的另一个原因是，由于场地狭小，在高难度下要想杀死目标相当困难。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
神秘的小偷	13	无	奖杯/成就相关

颇有趣的一个支线任务，不过流程倒是没什么特别，利用感官能力一路追踪即可。和“杰洛特”战斗时小心他的连续攻击和法印攻击即可，最后选择放过他的话能获得一些金钱和一张蓝图作为奖励，但是委托人的报酬会变成一半。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
别惹女人	无	无	无

只有在玩家同时和特莉丝以及叶奈法达成情侣关系才会出现的支线，具体就不说了，笔者只能这样说：别惹女人，特别是女法师。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
忧心仓库	13	诺维格瑞港口	无

只需要进仓库解决一个孽鬼即可，调查线索后指证犯人即可，相当简单。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
你们城里人真会玩	无	无	无

玩家在海港附近会遇到一个被男子“骚扰”的妓女，上前阻止男子后触发剧情。笔者只能说：你们城里人真会玩。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
巡视边陲	12	诺维格瑞港口	无

港口东边，得救下委托人方能触发。之后只要一路保护委托人即可，敌人一共三波，由于委托人十分不耐打，所以玩家需要冲在前面以吸引火力。值得一提的是，由于完成支线任务“卢文伯爵的宝藏”玩家会自动出现在本支线触发位置附近。可能是游戏BUG的原因，“卢文伯爵的宝藏”完成后这位NPC会被立即围殴死，玩家甚至连救援的时间都没有。不过只要是正常触发（就是单纯地用双脚走过去）就不会出现这个问题。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
宝剑与饺子	24	港区大门	无

和“护甲大师”类似，这个支线任务得先跟某铁匠（不止一位）咨询铸剑大师后就能触发。虽然推荐等级是24，但实际上只要玩家的伊格尼之印足够强（至少升级到第二形态），比推荐等级低一点完成这个支线其实也没什么问题。

在一开始的“讨价还价”环节里随便选即可，因为无论如何这个谈判都是进行不下去的了。接下来的敌人都是一些人形敌人，善用伊格尼之印和NPC的掩护即可轻松解决战斗。后面的聘请保镖环节，只要用钱或者亚克席之印就能轻松过关。最后的战斗由于助战的友方NPC很多，所以战斗难度也不高。和护甲大师类似，完成该支线一天后（游戏时间），玩家能从NPC处获得一把不错的武器作为奖励，之后也可以在他那里铸造大师级的武器。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
仇恨之火	无	无	无

玩家在诺维格瑞闲逛时会遇到一个在宣讲的教徒，触发该事件后玩家会在诺维格瑞的其他地方遇到数个女巫猎人。女巫猎人要求杰洛特交出武器跟他们“走一趟”，把他们解决后支线结束。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
乌鸦盛宴	20	光辉大门	无

靠近时杰洛特会自言自语，使用猎人直觉即可找到触发地点。之后只要味道走就行，最后在屋子里会遇到三个矮人，他们会要求玩家交出钥匙然后离开。答应则会结束支线，不答应则会开打。战斗胜利后利用钥匙打开屋里的宝箱能获得一些金钱作为奖励。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
困扰的商人	无	无	无

把袭击商人的劫匪消灭即可，之后玩家能在诺维格瑞城外再次找到这位商人并能和他进行交易。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
卖假药?	无	无	无

玩家遇到数个精灵和一个商人。精灵指控商人卖假药导致族人死亡，商人则否定，并认为这单纯是松鼠党在含血喷人。选择帮助商人则要和三个松鼠党战斗，战斗胜利能获得金钱作为奖励。而选择帮助精灵则能避免战斗，但没有任何奖励。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
矮人文件两难	无	教主大门	无

答应帮矮人寻找丢失的文件后支线开始，最后玩家可以选择通过暴力（格斗）、昆特牌决斗或者等级一的亚克席之印来获得文件，无论如何，最后都能从矮人处获得金钱作为奖励。



名称	推荐等级	最近的传送点	备注
困扰的法师	无	无	无

玩家会遇到一个法师被女巫猎人围攻，选择帮助他的话能获得一个不错的符记作为奖励。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
白女妖	16	无	无

又是一个和日间妖灵"跳舞"的狩魔委托。接受委托后来到目的地调查被害者们的尸体，然后跟着脚印一路前进便能发现苍白的食尸鬼尸体。接下来的事情就简单多了，准备好恶灵油和炸弹"月之尘"，利用亚登之印让BOSS现出真身然后解决它即可，对活方法和之前的妖灵战没什么区别。



名称	推荐等级	最近的传送点	备注
森林之王	25	无	无

在本作的预告片中，鹿首精怪其强大的能力和神秘的身姿一直吸引着玩家的目光。在这次的任务中，玩家将有机会直面这个强敌。鹿首精怪的攻击方法主要有以下几种：1.变成乌鸦靠近玩家攻击，躲闪乌鸦群即可，2.从地下伸出植物的根部攻击玩家，提前判断轨迹躲闪即可。它的移动速度相当缓慢，号称森林之王的它理所当然地害怕火。虽然伊格尼之印不能对它造成硬直，但依然能对它造成可观的伤害，另外残物油能提高玩家对其造成的输出。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
诺维格瑞的好客	8	洋特拉	无

触发地点为洋特拉至撒拉辛庄园的路上，玩家会遇到数个热情好客的诺维格瑞人，痛饮一番后才发现自己的财物全不见了。利用感官能力把这两个"好客"的当地人找到并取回自己的财物便可以完成这个支线。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
小红帽	15	洋特拉	无

这个任务玩家需要帮助洋特拉村的村民对抗"小红帽"和她带领的强盗团。小红帽一伙会在黄昏时间到来，并向玩家表示他们此行的目的是"私人恩怨"，玩家可以选择"放他们过去"或者"开战"。如果玩家能放他们过去的话他们答应以后不再骚扰村民。选择开战的话玩家需要对付小红帽一团，值得一提的是小红帽其实真身是个人狼，对付它的方法也无需多提了，小心不要被其他杂兵围攻即可。选择前者的话之后玩家能获得20块但村民对杰洛特的态度会变差，选择后者的话玩家能在小红帽身上能找到一张字条和获得10块钱作为奖励。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
空空的鸡笼	无	舞动风车	触发地点为风车西边

和风车西边的老妇人对话能触发该支线任务，利用感官能力一路追查并找到"犯人"，最后再跟老妇人对话即可。值得一提的是，在追查的过程中不要离开既定路线太远，否则会立即判定为"任务失败"，该支线也会到此结束。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
待客之道	无	无	无

玩家会在诺维格瑞城外遇到几个前来避难的难民，他们正在被几个卫兵阻拦。此时的玩家通过付钱（100块）、等级二的亚克席之印、和卫兵战斗或者不管难民直接离开。如果选择帮助难民的话他们会告诉你一个藏宝位置（位于下瓦伦西边的屠龙洞穴）。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
"友好"的交谈	无	无	无

在诺维格瑞城外，玩家会遇到几个聚在一起的NPC，和他们对话后不到一会就会大打出手（和玩家无关）。安静地看他们打完后和生还者对话能获得一张蓝图作为"奖励"。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
一马坊的麻烦	11	无	无

只要帮助村民把马坊里的食尸鬼消灭就行。不得不说，即使是良民，被逼上绝路时还是不能小看啊。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
蜜蜂幽灵	14	无	无

沿着线索一路前进即可，调查锁上的大门后NPC会过来帮忙开门。之后需要玩家骑马一路追击"蜜蜂幽灵"，到一定程度时目标会停下。"蜜蜂幽灵"充其量就是个杂兵水平，小心它的冰柱攻击。构体生物油和伊格尼之印对其有奇效。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
惊吓的母马	12	十字路口	无

和农民对话后触发支线，追寻着线索一路前进。和松鼠党见面后玩家可以付钱（100块）、等级二的亚克席之印或者直接开打。直接开打的话后面玩家还需要使用亚克席之印安定受惊的马群。最后随便挑一匹马骑回去交差就行，一样能获得报酬。如果玩家真纠结哪一匹才是农民的马的话，笔者给个提示：看起来最不像话的那匹。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
奥森弗特森林里的生物	35	无	无

和之前遇到的"高地狮鹫兽"类似，BOSS的攻击同样能让玩家陷入流血和中毒的异常状态。利用阿尔德之印或者炸弹"蜂巢"把它击落后再利用伊格尼之印能对其造成有效的伤害，和狮鹫兽一样，这个BOSS属于混合兽，所以剑油"混合兽油"也对其有着不错的效果。

奥森弗特

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
恶邻居	10	奥森弗特港口	无

玩家需要先在港口东面出口触发"过路费"后，这个支线任务才会触发。护送NPC回家后，过一段时间后玩家再次回到奥森弗特会遇到NPC被卫兵围攻，拔刀相助后这个支线也就此结束。



名称	推荐等级	最近的传送点	备注
指鹿为马	无	无	无

玩家能在奥森弗特城外遇到一个正在向卫兵兜售“石化蜥蜴”的商人，然而当杰洛特跟卫兵解释说其实这只是条叉尾龙时，叉尾龙逃了出来。无论是和卫兵一起解决叉尾龙还是掉头就逃，这个支线都会就此结束。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
奥森弗特的醉汉	26	无	无

在调查这次“醉汉被杀事件”中，玩家会遇到一个买醉的妇女，付点酒钱（30 块）或者使用等级三的亚克席之印都能从她那里获得情报。之后玩家还需要付钱来让这个任务继续（50 块）。这个委托比较特殊的一点时在和 BOSS 的第一场战斗中，玩家是处于醉酒状态的，处于该状态下除了画面会模糊之外，其实和平时没什么区别，看清楚敌人的攻击方向即可。

这次玩家需要对付的是一只血魔，血魔会隐身，这能力能让他神出鬼没而且使玩家对它的攻击失去效果。要想对付它除了剑油“吸血鬼油”之外，玩家还可以“月之尘”来迫使它现身，伊格尼之印和昆恩之印对它也能起到很明显的效果。第一场战斗到一定程度 BOSS 会逃走，追上去补刀即可，惟一需要注意的是第二战的场地比较小，注意小心回避 BOSS 的攻击。

史凯利杰群岛

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
未偿还的债	无	无	无

这个任务和“异乡人”是联动的，具体触发条件可参考“异乡人”部分。玩家能在“新港湾酒馆”和这位 NPC 再会，之后的流程中玩家需要从两位 NPC 中二择一进行战斗并杀死对方，流程到此本支线也就此告一段落。

注 1：关于这支线有一个 BUG，就是部分玩家在满足触发条件之后，在酒馆却找不到相关 NPC，从而不能触发这个支线。虽然在官方说明中本作的 1.05 版本里修复了这个 BUG，但笔者实机测试过后，1.05 版本中这个 BUG 依然健在，而且截稿期前依然没有解决的有效方法。

关于这支线的另外一个 BUG 是在该支线的最后部分里，玩家需要如果选择杀害委托人 NPC 的话，他会消失不见，从而使玩家不能杀死他，同时也使得这个支线不能结束。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
值得信任	无	凯尔卓港	无

在凯尔卓港探索时，玩家能在海港里遇到一个试图向玩家借钱的男人，答应后（消耗 150 块）支线开始。过一段时间你会在凯尔卓港外再次遇到他，此时的他说自己差点忘记曾经向你借过钱，然而他现在也没有钱。此时的玩家可以选择告发他，这样的结果是直接开战，战斗胜利后玩家能在他尸体上找回自己的 150 块，或者选择再相信他一次。选择后者的话玩家会在费雷斯达（凯尔卓港南面沿海）再次和他相遇，这次他终于还钱了，还是带利息的那种（200 块），这个支线也到此结束。



名称	推荐等级	最近的传送点	备注
家族之刃	15	凯尔卓港	无

这个支线很简单，只要到指定地点然后把敌人杀光就行。惟一值得一提的是路途极度漫长，玩家可以在探索史凯利杰群岛时顺便完成这个任务。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
被扰乱的和平	25	凯尔卓港	无

触发地点为凯尔卓港南面洞穴，和洞穴外的女性 NPC 对话后进入洞内清理怪物。洞穴里的怪物除了妖灵就只有一只夜间妖灵需要玩家注意。妖灵数量众多而且场地比较狭小，注意不要被围攻。夜间妖灵则是老方法，亚登之印定住后攻击即可，开战前记得先涂剑油（恶灵油）。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
巨龙	28	无	无

这个狩魔委托其实和之前数个“屠龙委托”没什么区别，甚至连目标都是些司空见惯的货色，毕竟龙族的最后一员早在二代就被杰洛特手刃了。（笑）这个委托如果有什么比较特别的话，那就是玩家需要“赶羊”。赶羊的要点是羊前进的方向永远和玩家所处的位置相反，举个例子：玩家在它身后跑，它就会往前跑，玩家在它左边跑，它则会往右走。只要掌握这点赶羊就简单多了。

正式开战前别忘了涂剑油（龙族油），炸弹“蜂巢”和阿尔德之印依然能把 BOSS 直接从天上打下来。之后领报酬的环节中如果玩家实话实说的话，报酬会减到原来说好的一半。



名称	推荐等级	最近的传送点	备注
异乡人	14	阿林比翁	无

这个支线会在“国王的赌局”完成后过期。触发时间为完成狩魔委托“爱德堡的幽灵”后，而触发地点则为当地酒馆，和狩魔委托“爱德堡的幽灵”委托主对话后触发。这个支线很短，惟一值得一提的是被关在监狱时不要急着使用亚克席之印出去，和监狱里的一个 NPC 对话后除了能逃出监狱之外还会触发另一个支线：An Unpaid Debt。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
狼之王	无	无	无

在探索史凯利杰时玩家会遇到一群狼，和一般狼群不一样的是，狼群中还混进了一只人狼。战斗还是逃走就看玩家的选择了。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
牧羊人	无	无	无

玩家会在探索史凯利杰时会遇到数只女海妖在空中盘旋，靠近会发现被困的牧羊人和他的羊群。拔刀相助之后本支线结束。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
熊孩子	无	无	无

玩家在探索史凯利杰时会遇到一个向杰洛特求助的熊孩子，跟着他走就会被三个匪徒袭击。狩魔猎人的钱也敢抢，那话怎么说来着，弱者为什么要战斗。（嗯？总觉得之前也遇过类似的事件？）



名称	推荐等级	最近的传送点	备注
爱德堡的幽灵	17	无	无

在这个委托中玩家会遇到大量的妖灵和人面妖鸟。妖灵的对付方法和以前一样，小心不要被围攻即可。人面妖鸟的对法方法有很多，用弩或者阿尔德之印可以把它击落，接下来只要上前补刀即可（□/X 键）。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
岩石巨魔的茶会	无	无	无

在史凯利杰的一个洞穴里玩家能发现几个岩石巨魔在聊天，有兴趣的玩家可以保持距离然后听一听它们在聊些什么。小心不要靠太近，要不然会引发战斗。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
珍贵的号角	12	海姆斯坦港	无

只要到指定地点解决所有敌人即可，敌人数量颇多，小心不要被围攻。优先对付弓箭手能让战斗轻松不少，找到号角后交还给 NPC 后能获得金钱作为奖励。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
梦之洞窟	14	艾芙兽灯塔	无

这个支线任务会在支线任务“异乡人”之后自动触发，当然玩家也可以直接到指定地点触发本支线。以剧情为主的一个支线，对主线剧情有一定的补完作用。但除此之外这个支线任务就没什么特别了，要说特别的话大概就是这个支线同样有着 BUG...

注 2：这个任务会在支线任务“国王的赌局”后强制失败，造成这个 BUG 的原因大概是这个支线的某个 NPC 会在“国王的赌局”中死去，而 NPC 的缺失会使得系统判定“梦之洞窟”任务失败。截至截稿期前，这个 BUG 依然没有被完全修复。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
森林之心	22	斐隆德	奖杯/成就相关

这个支线比较长，根据玩家选择的不同流程也会发生巨大的变化。分歧主要集中在“杀不杀害森林精灵”，具体怎么选择就由玩家自己判断了，这里就不剧透了，具体谈谈这两条路线的不同之处。

选择不杀害森林精灵的话，玩家需要在祭坛处和狼群战斗，然后从它们的尸体获得“狼心”便能完成这个支线任务。之后回到村庄玩家还要选择帮助村民还是村长，选择后者还会有一场强制战斗。

选择杀害则会复杂一点，玩家需要利用感官能力找到目标人物，之后还需要破坏森林中的几个物体。支线的最后，玩家需要面对森林精灵的袭击。森林精灵可以参考狩魔委托“奥森弗特森林里的生物”的打法，不同的是这次森林精灵多了一招能召唤狼群对玩家进行攻击，小心不要被狼群围攻即可。

无论玩家选择哪条路线，完成这个支线任务后都能获得相关奖杯/成就“森林精灵”。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
勇敢傻子总早死	无	巴克斯霍姆	无

玩家需要交给 NPC 一些白屈花以完成这个支线任务，附近就有一些可以摘取。不过一般而言，因为也不是什么稀有素材，所以玩家身上总会有一些的。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
武装抢劫	无	无	无

在一间木屋前，玩家会遇到几个骚扰木屋主人的“匪徒”，把他们解决后和主人对话即可完成本支线。之后玩家可以在凯尔谬雷和这位 NPC 再会，这位 NPC 还是一位铁匠。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
逆心咒	无	兰维格	无

很短的一个支线任务，玩家只需和 NPC 对话即可。抉择才是这个支线的重点，当然，这个就由玩家你自己来选择了。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
艰苦年代	21	布兰岱尔	无

触发位置为布兰戴尔北部，罗涅东部。任务的触发地点附近还有一个独眼巨人，相当好认。把信件找到后交还给位于传送点“通往凯尔卓的桥”附近的铸剑师即可。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
果斯巴特兄弟的悲剧	26	布兰岱尔	无

只要去指定洞穴然后消灭相关敌人即可，小心保护随行 NPC 的安全，NPC 死亡是会导致这个支线任务失败的。离开前别忘了洞穴里的宝箱搜刮干净。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
失踪的儿子	29	无	奖杯/成就相关

这次玩家要对付的是一个叫“莫伍德”的恶魔，和之前的狩魔委托“神秘的足迹”类似。剑油“残物油”和伊格尼之印依然能对 BOSS 起到不错的效果，这个 BOSS 还会对玩家使出致盲攻击，中招的话整个画面会变成漆黑一片，使用药水“猫”能缓解这个异常状态。BOSS 的血量下降到一定程度还会逃走，利用感官能力追踪并上前补刀吧。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
不好意思打扰了	无	无	无

这个支线需要使用“尼赫蕾妮之眼”才能触发，使用“尼赫蕾妮之眼”解除石墙的幻象后发现里面一群土匪聚集着。玩家可以给钱息事宁人（150 块）、使用等级三的亚克席之印或者直接开打然后把他们抢来的不义之财占为己有。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
罪与罚	18	中央大岛北边海岸	无

在海岸边玩家会遇到一个被绑在岩石上的男子，把他放走后支线触发。之后玩家在罗涅能遇到他的妹妹，把他哥哥还活着的消息告诉她便可完成本支线任务。当然玩家也可以选择不告诉她，从而教训一下这个不诚实的熊孩子。



名称	推荐等级	最近的传送点	备注
捡到的就是你的	24	鲸鱼坟场	无

具体触发位置为鲸鱼坟场北边。必须小心的是任务触发地点附近有着数量众多的土匪，找到任务物品后交还给失主便可完成支线任务。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
进阶炼金学	24	盖迪尼斯	关系到昆特牌收集

按照NPC的指示搜集相关素材即可。其中的难点之一是酿酒部分，酿酒的工序只要对照指示便行，中途需要用伊格尼之印加热和阿尔德之印熄火。不过在酿酒前玩家还需要解决一个巨人，由于场地狭小，小心回避巨人的大范围攻击。之后玩家会需要保护一个NPC“求雨”，中途会不断有小雾妖前来阻扰，阿尔德之印推倒然后上前补刀即可。这个支线任务除了关系到昆特牌收集之外，完成之后玩家还能学会一些不错的炼金配方。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
震撼疗法	24	盖迪尼斯	完成后就能获得昆特牌

玩家需要“吓NPC一跳”，具体步骤是：1. 使用阿尔德之印击落NPC旁边的蜂巢，2. 使用阿尔德之印吹熄NPC身旁的篝火，3. 使用阿尔德之印使他身边的碗碟摇动起来。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
废弃的锯木厂	24	废弃锯木厂	无

废弃锯木厂位于盖迪尼斯西南面，利用感官能力调查线索，然后击败随即而来的鹿角精即可。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
年幼遭俘	25	雷吉尔	无

任务触发位置为雷吉尔南面海岸（该处还有一个船的标志，十分好认）。帮助NPC对付围攻他的海贼之后，玩家会受NPC的委托去寻找他失散的妹妹。之后玩家会在拉尔维克岛的“弗蕾雅神的花园”附近的神殿找到他的妹妹，到此任务结束。顺便一提，这个支线是可以逆向完成的，玩家可以先找到妹妹，再找到哥哥。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
来自好远好远的地方	13	雷吉尔	无

无论是触发地点还是目标地点都无愧于支线名称“来自好远好远的地方”，因为真的好远好远。这个支线任务的触发位置为雷吉尔东面一个小岛上，玩家在尸体上能找到信件，而信件则把玩家引向了威伦地区的“伍斯坦”。

一到村庄玩家就能遇到一个满口外语的士兵，不管他继续调查。目标是被冲上岸边的一艘沉船，用肉眼观察很用容易就能发现。前往那里后玩家会遇到一名女性NPC，她一见到玩家立即撒腿就跑。追上去后能发现那位女性和刚才那位士兵。玩家此时可以选择阻止士兵或者事不关己高高挂起。选择后者本支线立即结束，而选择后者则要和士兵战斗，胜利后能从女性NPC那里获得奖励。到此本支线也到此结束。



名称	推荐等级	最近的传送点	备注
凭空出现的塔	30	由里亚拉港	无

这个支线任务一旦进去目标地点直到完成该支线前都不能离开，所以玩家在开始这个支线任务之前请做好准备。进入塔内后玩家要寻找指定的书籍，在搜索过程中玩家会遇到魔像的阻拦，但都不难对付。在某个房间里玩家会依次面对四波敌人：第一波是两个食尸鬼和两个巨食尸鬼，第二波则是一头石像鬼，石像鬼的行动和外表不符，速度其实挺快而且攻击力高，但这只限于室外，室内的它和魔像并没有什么区别，第三波则是一头人狼，第四波也是最后一波出现的“敌人”相当厉害，这里就留给玩家自己感受了。

在支线的最后阶段玩家还需要对付一个地元素，提前准备好构体生物油和灵活使用亚登之印即可轻松解决战斗。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
战士之路	无	由里亚拉港	无

在听广场NPC对话后触发，在此之前不能登上该岛上的山顶，要不然可能会不能触发，如果遇到这种情况的玩家可以离开史凯利杰地图然后再次返回，剧情NPC可能会再次刷新并出现。

除了貌似有点BUG的触发条件外这个支线任务就没什么特别的了，在登山和下山的途中小心不要摔死，另外一提，山上的风景相当不错。



名称	推荐等级	最近的传送点	备注
自由魂	13	无	无

一个主题为“找书”的支线任务，触发位置为为中央大岛北面一个小岛上。NPC需要的书分别在：1. 林登维尔的商人处、2. 乌鸦窝入口附近的商人处、3. 诺维格瑞的教主广场北边，其中一个伪装成永恒之火的炼金术师处购买、4. 诺维格瑞的圣格列高里之桥附近告示板旁的商店处购买、5. 诺维格瑞的高利贷处购买（南方大门北部）。这些书都算是剧情道具（一般书是消耗道具），所以买了之后也无须担心会错手扔掉或者卖掉。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
名誉的代价	14	哈尔维肯	无

这个支线必须拥有“魔法灯”才能完成。接下委托后，在一个海岸边玩家能发现一具女人的尸体，利用魔法灯调查后继续利用感官能力循线追查。来到山顶上的大树旁调查尸体即可，在尸体处可以获得钥匙和信件，再利用钥匙打开海底沉船处的宝箱就可以离开这里回去找委托人了。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
铁娘子	19	哈尔维肯	无

“福利”任务而已，需要寻找的物品在海底处，利用感官能力即可轻松找到，最后只要选择正确的选项就会进入“福利”情节。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
朝圣之旅	无	无	无

帮助朝圣的男子解决围攻的海盗即可，之后玩家能在史凯利杰的其他神殿和这位男子再会。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
披着狼皮	15	弗蕾雅神的花园	无

这个支线任务可以主线“无名之人”流程中顺便触发。第一次和“人狼”战斗时最后直接杀死他即可。之后跟NPC对话获得情报后返回花园，利用开关打开右边的水闸，在洞穴内玩家需要再次和人狼战斗。获得钥匙

后打开花园上方房间获得日记后返回刚才获得情报的 NPC 处，以非暴力的手段再次获得情报后便能获得关键道具。如果玩家是通过暴力手段从 NPC 尸体处获得该道具的话，最后是不能移除掉人狼的诅咒的，这点也是玩家在这个支线任务中所必须注意的。

之后就简单多了，老方法再次杀死人狼，把关键道具喂给它吃后便能完成任务。如果玩家答应人狼移除诅咒的话，他会给你一些报酬，之后去诺维格瑞的高利贷处还能获得额外的报酬。当然，接下来玩家怎么处置这个败类，就是玩家的自由了。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
为名誉和荣耀	15	拉尔维克	无

很短的一个任务，只要注意保护两个 NPC 的安全即可。洞穴里有四个食尸鬼、两个腐食魔和一个巨食尸鬼，小心不要被腐食魔的自爆波及到 NPC。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
奇怪的怪兽	16	无	无

这回玩家要对付的是一个孽鬼战士，攻击力比起一般孽鬼高上不少，还会在地下隐藏自己袭击玩家。当然，孽鬼们的群狼战术也是玩家所必须注意的，食人魔油和伊格尼之印对它们能起到不错的效果，注意不要被围攻即可。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
新郎到来	19	无	无

又是一个飞行类怪物，利用阿尔德之印和炸弹“蜂巢”可以轻松地把它击落，击落后利用伊格尼之印或者涂了剑油“混合兽之油”的武器攻击能对其造成大量的伤害。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
竞技场大师	14	霍佛	触发地点为斯瓦雷格的西面（大地图左上角）

只要“打输”就可以了，你没看错，是“打输”。值得注意的是在和这位幽灵战斗前首先要和塔上的几个战士对话才行，要不然最后会拿不到额外的报酬。如果玩家一不小心“打赢”也没问题，隔天（游戏时间）再去挑战即可。

凯尔莫罕

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
怪物杀手	26	湖泊小屋	无

调查小屋附近的水鬼尸体后触发，之后只要利用感官能力一路追查线索即可，任务的最后玩家需要对付一只岩石巨魔。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
狩魔猎人的铸炉	30	凯尔莫罕	无

打开凯尔莫罕要塞内东南部高塔底层的宝箱后触发，在这个任务中玩家需要依次对付一只地元素和火元素，准备好构体生物油以及灵活躲闪即可。必须注意的是后来的火元素，火元素的难缠之处是它无论是攻击还是移动都附带火属性伤害，特别是它走过的路以及所在位置附近都会被火焰笼罩。在与它战斗的时候除了攻击之外都必须和它保持距离。



名称	推荐等级	最近的传送点	备注
基地	23	要塞	无

需要“魔法灯”的一个支线任务，玩家需要使用魔法灯理清过去的来龙去脉，中途还需要玩家对付数个妖灵。总的来说是个补完剧情用的支线任务。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
过去的记忆	无	无	无

和上一个支线任务类似，同样是一个补完剧情用的支线剧情，让玩家了解了一下杰洛特以及其他狼派猎人过去的事情。调查不同的物品时，杰洛特会对其发表感想。

名称	推荐等级	最近的传送点	备注
温室效应	27	铁矿坑	无

要想触发这个支线任务，玩家得去爬一下山，除此之外还需要道具“尼赫蕾妮之眼”。解谜部分相当简单，首先使用阿尔德之印分别击中三个石像，仔细观察后会发现其中一个石像会开始发光，不用管那个，接着使用伊格尼之印击中没发光的那两座石像即可。之后还会从传送口走出一只恶魔来袭击玩家，提前准备好残物油对付它吧。任务完成后等待几天（游戏时间），再次返回这里能获得不少稀有的药草。



全支线列表

白果园村			
名称	推荐等级	最近的传送点	备注
扭曲的纵火客	无	哀歌之桥	无
清洁溜溜的炒菜锅	无	哀歌之桥	无
不见踪影	无	遭到洗劫的村庄	无
宝贵货物	无	锯木厂	具体位置为尼弗加德驻防营南部
临终之前	2	锯木厂	到达维吉玛皇宫后过期
全收集入手	无	无	昆特牌收集任务

威伦地区			
名称	推荐等级	最近的传送点	备注
葬礼火堆	3	莫布里戴尔	无
野性之心	7	大黑树	无
最后的仪式	无	大黑树	无
捍卫信仰	10	大黑树	具体位置为大黑树东边
祖灵前夜祭	无	乌鸦窝	无
护甲大师	24	乌鸦窝	建议和“乌德维克之王”一同完成
希里的房间	5	乌鸦窝	无
魔法之灯	6	无	触发时间为主线“伸手不见五指”完成前夕
凯拉·梅兹的邀约	6	米尔考普斯	无
老鼠之塔	6	米尔考普斯	无
拔刀相助	6	米尔考普斯	无
以知识进步为名	8	费克岛	以上四个支线为连续任务
贪婪之神	7	奢华庄园	无
祖灵前夜祭	7	乌鸦窝	无
里尔顿家的衰败	6	林登维尔	无
真假狩魔猎人	10	林登维尔	无
过去的鬼魂	6	里尔顿庄园	只有选择雷索登场才能触发
假证件	无	吊死鬼之树	无
悲苦的收获	9	吊死鬼之树	触发时间为触发上一个支线后
禁止通行	7	西方大门	触发时间为玩家拿到“通行证”前
真相藏于星星中	无	班寇汉	和昆特牌全收集有关的重要支线之一
葬身火窟	10	怪老头的采石坑	触发位置为采石坑西边
义勇兵	13	白鹰堡	无
重回驼背泥沼	9	乌鸦窝	触发时间为完成“家家有本难念的经”后
动用私刑	7	吊死鬼小巷	无
爱情的残酷陷阱	10	康岱尔	触发地点为北面的废弃地点
血缘关系	12	尼弗加德中央军营	无
狗儿的秘密生活	5	奥瑞登	触发位置为奥瑞登东面
恶邻居	10	奥森弗特港口	先在港口东面出口触发剧情后才能在南面触发
危险物品	无	勒契	触发位置为勒契西面
愤怒之拳：威伦	11	乌鸦窝	公告板触发
竞速大赛：乌鸦窝	无	乌鸦窝	公告板触发

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

诺维格瑞			
名称	推荐等级	最近的传送点	备注
大赌局	26	圣格列高里之桥	无
斗剑训练	12	圣格列高里之桥	触发时间为“破碎之花”和罗莎斗剑后，进入章节“凯尔莫罕之战”后过期
黑珍珠	13	圣格列高里之桥	无
喂，要看看我的货吗?	6	圣格列高里之桥	无
瑞达尼亚的头号要犯	12	埃泰叶厄	无
诺维格瑞黑帮	无	无	在“打倒二世”的搜索二世前必须触发，不然会显示支线失败
窃贼仁义	9	无	触发地点为“打倒二世”的赌场顶层
贵族雕像	14	圣格列高里之桥	必须先在商店购买相关物品才能触发（告示板旁商店）
牛奶与黑暗	9	圣格列高里之桥	必须先在商店购买相关物品才能触发（告示板旁商店）
鬼屋		无	在“诺维格瑞白日梦”选择不驱赶苏拉后过一段时间重返鬼屋
循线追查	11	教主大门	进入章节“凯尔莫罕之战”后过期
生死交关	12	南方大门	进入章节“凯尔莫罕之战”后过期
逃出生天	14	南方大门	同上
歌舞厅	14	教主大门	进入章节“迷雾之岛”后过期
肉体之罪	16	光辉大门	同上
危险游戏	12	光辉大门	和昆特牌全收集有关的重要支线之一
士兵雕像	14	南方大门	触发时间为上一个支线，在密室偷昆特牌的时候
尼弗加德秘密信息	8	南方大门	特莉丝家后能看到两个偷偷摸摸的人，待他们离开后使用猎人直觉调查砖块即可触发
埋葬的书	13	南方大门	
以眼还眼	12	泰莫利亚游击队藏身点	进入章节“凯尔莫罕之战”后过期
致命阴谋	14	圣格列高里之桥	无
诺维格瑞的好客	8	洋特拉	触发地点为洋特拉至撒拉辛庄园的路上
小红帽	15	洋特拉	无
宝剑与饺子	24	港区大门	得先跟某铁匠（不止一位）咨询铸剑大师后就能触发
老朋友的信息	无	教主广场	触发地点为教主广场背面书店，和老板对话即可
乌鸦盛宴	20	光辉大门	靠近时杰洛特会自言自语，使用猎人直觉即可找到触发地点
一马坊的麻烦	11	卡司敦	位置为维吉布德宅西南面
惊吓的母马	12	十字路口	位置为从奥森弗特东面出城后往南走
空空的鸡笼	无	舞动风车	触发地点为风车西边
别想回来	14	教主大门	河边“某酒馆”（你懂的）内触发
诺维格瑞，关门大吉	11	无	触发时间为完成“卢文伯爵的宝藏”之后，在城中探索时触发
矮人文件两难	无	教主大门	无
巡视边陲	12	诺维格瑞港口	港口东边，得救下委托人方能触发
忧心仓库	13	诺维格瑞港口	触发地点为港口西边
为祖国		诺维格瑞港口	无
愤怒之拳：诺维格瑞	23	教会广场	公告板触发
参加伊拉莫斯·威吉布德纪念赛马大赛	无	教会广场	无

史凯利杰群岛			
名称	推荐等级	最近的传送点	备注
家族之刃	15	凯尔卓港	无
值得信任	无	凯尔卓港	无
被扰乱的和平	25	凯尔卓港	触发地点为凯尔卓港南面洞穴
异乡人	14	阿林比翁	支线“国王的赌局”后过期，触发地点为当地酒馆，和狩魔委托“爱德堡的幽灵”委托主对话后触发
梦之洞窟	14	艾芙兽灯塔	上一支线完成后自动触发
乌德维克之王	17	枪鱼海岸	进入章节“凯尔莫罕之战”后过期
恶灵缠身	17	斯瓦雷格	进入章节“凯尔莫罕之战”后过期
国王的赌局	18	凯尔卓港	进入章节“凯尔莫罕之战”后过期
最后愿望	15	拉尔维克	一旦到乌鸦窝找到乌马便会过期
加冕典礼	18	盖迪尼斯	无
珍贵的号角	12	海姆斯坦港	无
森林之心	22	斐隆德	关系到奖杯/成就“森林精灵”的解锁
进阶炼金学	24	盖迪尼斯	关系到昆特牌收集
震撼疗法	24	盖迪尼斯	完成后就能获得昆特牌
勇敢傻子总早死	无	巴克斯霍姆	无
逆心咒	无	兰维格	无
果斯巴特兄弟的悲剧	26	布兰岱尔	无
艰苦年代	21	布兰岱尔	触发位置为布兰戴尔北部，罗涅东部
罪与罚	18	无	中央大岛北边海岸
捡到的就是你的	24	鲸鱼坟场	触发位置为鲸鱼坟场北边
名誉的代价	14	哈尔维肯	无
吟游诗人的情人	15	布兰岱尔	触发位置为布兰戴尔东南部，湖的南边
披着狼皮	15	弗蕾雅神的花园	主线“无名之人”流程中可触发
竞技场大师	14	霍佛	触发地点为斯瓦雷格的西面（大地图左上角）
废弃的锯木厂	24	废弃锯木厂	触发位置为盖迪尼斯西南面
年幼遭俘	25	雷吉尔	触发位置为雷吉尔南面海岸（该处还有一个船的标志）
来自好远好远的地方	13	雷吉尔	触发位置为雷吉尔东面一个小岛上
战士之路	无	由里亚拉港	在听广场NPC对话后触发，在此之前不能登上该岛上的山顶，要不然不能触发
凭空出现的塔	30	由里亚拉港	无
自由魂	13	无	触发地点为中央大岛北面一个小岛上
为名誉和荣耀	15	拉尔维克	无
铁娘子	19	哈尔维肯	无
名誉的代价	14	哈尔维肯	无
愤怒之拳：史凯利杰	30	凯尔卓港	公告板触发
愤怒之拳：至尊之拳	30	无	完成上一个支线后触发
英雄追逐赛：为了女神的荣耀而赛		拉尔维克	公告板触发
英雄追逐赛：凯尔卓	无	凯尔卓港	是上一个支线的联动支线
英雄追逐赛：费雷斯达	无	费雷斯达	是上一个支线的联动支线
英雄追逐赛：斐隆德	无	斐隆德	是上一个支线的联动支线

凯尔莫罕			
名称	推荐等级	最近的传送点	备注
基地	23	要塞	触发位置为凯尔莫罕西部
温室效应	27	铁矿坑	触发位置为凯尔莫罕南部，矿坑东部
怪物杀手	26	湖泊小屋	调查水鬼尸体后触发
狩魔猎人的铸炉	30	凯尔莫罕	打开凯尔莫罕要塞内东南部高塔底层的宝箱后触发

狩魔委托

本作的狩魔委托基本不会错过，但由于有一个奖杯/成就“齐头平等”要求玩家不用法印、魔药、突变诱发物、剑油或炸弹解决两个狩魔委托的目标怪物，对于想一周目白金的玩家来说，理论上还是可能会错过这个奖杯/成就，现在就列出全狩魔委托和其推荐等级，以方便玩家参考并挑选目标（不包括DLC任务）。虽然说只要把难度调低就能很轻松地达成目标，但是部分怪物不用法印或者道具基本没法打（例如“日间妖灵”），所以挑目标还是得花点心思，推荐目标会以黄色字体标出。顺便一提，基本全部狩魔委托都是告示板处触发，除了“高地狮鹫兽”之外，这个只有在触发“护甲大师”后方能触发。

另外一点必须注意的是奖杯/成就“杰洛特：专业好手”的解锁有BUG，部分玩家可能不能解锁这个奖杯。暂时没有什么可靠的避免方法，最好的应对方法是在完成最后一个狩魔任务前存档以防万一。

委托名	推荐等级
井里的恶魔	2
风流寡妇	10
森林怪兽	6
尖叫怪	8
失踪的弟弟	33
奥森弗特森林里的生物	35
奥森弗特的醉汉	26
神秘的小偷	13
门户紧闭	24
沼泽麻烦	12
神秘的足迹	20
商路上的幽灵	23
树林女妖	10

委托名	推荐等级
拜维斯谋杀之谜	22
致命快感	15
森林之王	25
白女妖	16
蜜蜂幽灵	14
失踪的巡逻队	7
高地狮鹫兽	24
谬雷·迪亚布雷	18
巨龙	28
奇怪的怪兽	16
新郎到来	19
爱德堡的幽灵	17
失踪的儿子	29



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

寻宝任务

寻宝任务大多展开都是一样的：搜查某具尸体后获得纸条和钥匙，然后按照纸条的提示来寻找到宝藏。某些极品装备（猫、狮鹫、熊）的获得也和寻宝任务有关，不过触发方法相对简单，只要找到蓝图（或者地图）的一部分就能触发任务，其中蓝图大多和探索问号点有关，而地图则是在商人（多为铁匠处）购买，购买后阅读就能触发支线。

白果园村			
名称	推荐等级	最近的传送点	备注
寻宝任务：毒蛇学派装备	6	遭到洗劫的村庄	触发点为村庄西边的盗贼藏身点
泰莫利亚宝藏	4	嬉笑者之桥	触发点为桥的西部
脏钱	2	嬉笑者之桥	触发点为上一个的西部

诺维格瑞			
名称	推荐等级	最近的传送点	备注
血黄金	18	白鹰堡	位置为白鹰堡西部沼泽
战场秃鹰	20	白鹰堡	同上
嫁妆	32	白鹰堡	同上
倒霉的发展	4	恶魔坑	位置为恶魔坑南部
霉运缠身	18	恶魔坑	同上
为了钱什么事都做得出来...	12	伍斯坦	位置为伍斯坦南部沼泽
代价高昂的错误	18	吊死鬼小巷	位置为吊死鬼小巷西部
从热锅跳进大火中	无	托德拉斯	位置为托德拉斯西部
与世隔绝	7	托德拉斯	位置为托德拉斯北部
沉没的宝藏	4	吊死鬼小巷	位置为传送点北部
沉没的宝箱	4	费克岛	位置为费克岛南部小岛
遗失的货物	无	渡输站	位置为奥森弗特南部
祖蕾卡皇后的宝藏	4	船骸海岸	位置为传送点北部
死人不会回手	9	度恩罕	位置为度恩罕东南部，度恩罕位于米尔考普斯西南部
别惹毛天神	15	度恩罕	位置为度恩罕南部
船骸海岸	13	伍斯坦	位置为伍斯坦西部小岛
没人回应的请求	28	康格尔	位置为康格尔南部，康格尔位于米尔考普斯西南部
寻宝任务：狮鹫学派装备	11	孤岩	触发位置不定，孤岩只为其中一个地点
寻宝任务：猫学派装备	17	埃泰叶厄	位置为遗迹入口破墙内，触发位置同样不定

史凯利杰群岛			
名称	推荐等级	最近的传送点	备注
家族财宝	13	废弃旅馆	无
宝藏深渊	31	哈尔维肯	位置为哈尔维肯西南部洞穴
遗产	14	巴克斯霍姆	无
赞美弗蕾雅神	4	布兰岱尔	位置为布兰岱尔南部
尼弗加德宝藏	13	由里亚拉港	位置为海港东南部
胆胜猛隼	10	霍佛	位置为霍佛南部
小路捷径	13	乌德维克	位置为乌德维克中央湖泊
海岸珍珠	13	爱德堡灯塔	位置为爱德堡灯塔南部
大丰收	13	荒废村庄	位置为乌德维克，荒废村庄北部
遗迹，宝藏，老掉牙那套...	18	朵夫遗迹	触发地点为传送点旁的骷髅上
藏宝图	12	布兰岱尔	触发地点为布兰岱尔南部湖泊东边废弃农仓内
铁臂的宝藏	13	哈尔维肯	位置为哈尔维肯北部小岛
倒霉家伙的宝藏	48	无	位置为中央大岛北部小岛上，具体位置可参考支线“自由魂”
寻宝任务：熊学派装备	20	废弃旅馆/由里亚拉港	当地一间倒塌的房屋内/山顶“英格瓦之牙”的城堡内，触发位置不定

昆特牌进阶指南

为了让每个玩家都能够精通昆特牌，笔者在这里将按照阵营分析一下每个阵营的构筑与出牌思路。值得注意的是，下文中提到的推荐领导牌属于泛用性较高的领导牌，而未提及的领导牌在特定情况下也能够发挥出奇效。那么，废话不多说了，让我们先来一局昆特牌吧。



北方领域

被动特性：赢得一局后从卡池中补充一张手牌

推荐领导牌：攻城之王、钢铁之心

构筑与打法：北方领域作为玩家拥有的第一套势力牌组，无论是实力还是泛用性都有着不俗的表现。各类型兵种能力较平均，北方的优势单位是攻城单位，而英雄牌均为近战。玩家在对北方势力进行构筑的时候，可以考虑多放一些攻城单位。当然，北方领域也有不少带有“同袍之情”效果的卡牌，编满同袍之情也是一个不错的选择。如果想构筑以攻城单位为核心的套牌的话，一定要编满“科德温攻城专家”，这张牌对 Buff 攻城单位非常有用，而领导牌“攻城之王”将是非常不错的选择，因为这张牌能够让攻城单位的战斗力翻倍。值得一提的是，玩家在游戏初期就能很快拿到北方领域的间谍牌，间谍牌是游戏中比较好的过牌手段，将它们放入卡组并在自己大优势或大劣势的时候打出，就能够很好地赚取和对手之间的卡差，使自己在资源上取胜，非常实用。当然，如果要对付北方领域的话，起手留好天气牌“地形雨”很容易扭转局势。



尼弗迦德帝国

被动特性：平手时取得胜利

推荐领导牌：白色火焰、冷血无情

构筑与打法：与北方领域一样，尼弗迦德帝国的卡组也有着较大的泛用性，各兵种之间的能力也比较平均。构筑方面，英雄牌满编是自然的，由于该势力近战兵种带有“同袍之情”的卡牌较多，所以可以考虑将这些卡满编，利用“同袍之情”来提升战斗力，不过起手时要记得留下这些同名卡牌。此外，尼弗迦德也拥有多张战斗力为 10 的单卡，一定要注意编入卡组，而用于复活的医生卡也很好用。尼弗迦德势力的间谍牌并战斗力较高，所以不建议使用，战斗力为 0 的中立间谍牌“神秘的精灵”以弥补过牌能力的不足。在对战时，可以考虑第一局用战斗力为 10 的强力单卡压场，第二局再用医生牌复活他们的战术，不过注意高战斗力的牌一定要留到最后再上场，一方面可以防止被对手的“烧灼”消灭，另一方面也不会阻碍到我方使用“烧灼”来清除敌人。此外，有强力单卡在场上时，利用“领导号角”让战斗力翻倍也是个不错的选择。对付尼弗迦德帝国可以考虑起手留“烧灼”，迅速处理掉对手的强力单卡后对战就很轻松了。



怪物

被动特性：每局结束后随机保留场上的一张怪物单位牌
推荐领导牌：狂猎之王、世界毁灭者

构筑与打法：对于玩家而言，怪物势力的卡牌往往要到游戏后期差不多集齐后才能发挥效力。原因很简单，虽然怪物牌中不乏各种强力单卡，但该势力最大的特点是拥有大量带有“集合”能力的卡牌，而“集合”能力可以直接让牌组中的同名怪物直接登场，十分强力，所以卡组里可以考虑编入大量“集合”怪物卡，另外再编入一些强力单卡，注意配备中立的间谍卡。不过需要注意的是，怪物牌中有不少近战，因此编入几张“天晴”来防“霜霰”是十分有必要的。值得一提的是，怪物势力的英雄牌“巨章鱼怪”实用性很高，而且前期就能获得，强烈推荐编入牌组。对战方面，起手记得留一张天晴，而带有“集合”能力的同名卡只需要留一张即可，最好让起始手牌中有一到两张战斗力较高的单卡。要对付怪物势力的话，可以在第一局利用间谍派补充手牌，并引诱对手出集合牌来积攒卡差，之后放弃第一局。之后的两局就能够利用卡牌差距获得优势了，利用天气牌“霜霰”也能很好地对付怪物的近战单位。



松鼠党

被动特性：每局开始时决定谁先行动
推荐领导牌：山谷雏菊、美貌过人

构筑与打法：与怪物势力一样，松鼠党的卡牌也要到后期才能集齐。和其他势力相比，松鼠党的被动特性显得不是很实用。此外，松鼠党也没有可以用来过牌的间谍牌，不过可以利用领导牌“山谷雏菊”来弥补过牌方面的不足。单位卡牌方面，松鼠党拥有不少带有“敏捷”能力的单位，他们既可以作为近战单位也可以作为远程单位使用，因此松鼠党受天气牌的影响较小。此外，松鼠党也有不少带有“集合”、“医生”能力的卡，玩家可以考虑编入牌组来弥补松鼠党过牌能力的不足，不过要注意编入数量足够的强力单卡。对战时，在起手抽到医生卡的同时尽量换掉低战斗力的卡，尽可能保证手牌中有足够多的强力单卡，当然带有“集合”能力的同名卡只需要留一张即可。对付松鼠党时，并不需要保留过多的天气牌，一般在玩家卡组实力足够的情况下，多利用间谍牌等过牌手段赚取卡差就能轻松取胜了。



目标全收集到手！

为了让玩家更好地完成昆特牌全收集的任务，我们将列出游戏中所有昆特牌的属性和收集方法，希望对大家有所帮助。需要注意的是，游戏中的部分任务里是可以获得昆特牌的，建议玩家注意好这些任务，以免错过了卡牌难以弥补。

与收集相关的支线任务和相关NPC

任务名	相关NPC（按顺序排列）
昆特：酒馆老板大挑战	斯戴潘、十字路口的旅店老板、奥利维尔
昆特：维伦大玩家	血腥男爵、奥瑞登的渔夫、预言家、米尔考普斯的哈弟
昆特：大城玩家	维米・韦瓦第（教皇广场）、尊宁夫人、迪科斯彻、松鼠党员
昆特：史凯利杰风	尔米亚、克拉奇、格瑞米斯特、苏斯塔娜、卢戈
昆特：老朋友	卓尔坦、弗农・罗契、兰伯特、塔勒
循线追查	兰伯特
震撼治疗	完成后就能获得卡牌
生死交关	流程中的昆特牌比赛
危险游戏	任务完成后选择卡牌作为奖励
大赌局	获得昆特牌比赛的胜利
维吉玛王宫	贵族（虽然不是一个支线，但该NPC会以！号显示）

注意点

1. 和昆特牌收集相关的支线任务中，玩家需要注意的是，NPC的挑战必须是按顺序的，例如打败维米・韦瓦第后，方能挑战尊宁夫人，如此类推，一些告示板上没有的支线任务（例如“昆特：老朋友”，玩家必须和列表中的第一位NPC对话后就能触发该支线。

2. 在昆特牌收集的任务中，部分NPC是会随着流程的进展从游戏中消失，但对于卡牌的收集并无影响，只是获得卡牌的方式变了而已（例如血腥男爵的牌会在他房间的桌面上找到），但由于第1点的存在，实际上这会让玩家不能挑战后续的NPC，从而直接错过他们的卡牌奖励，所以还是尽早完成相关任务比较好。

3. 部分任务中的NPC会由于流程进展而还没登场（例如迪科斯彻），当任务步骤到该位NPC时会显示任务完成，但无须担心，当NPC登场后再跟他打牌便能继续重启任务。另外一个需要注意的是序章中白果园酒馆老板处能购买到领袖牌“北方的指挥领主”，在原本的版本（1.03中）有且只有一处可以购买此卡，不过即便错过也暂时无须担心，本作在1.04版本中已经增加新的购买点以方便遗漏的玩家补回来，位置是“哀歌之桥”旁的商人。

4. 莫布里戴尔的铁匠和克莱威奇的商人需要救出方能和他买牌或者打牌。基本而言，昆特牌的来源是村庄的商人、铁匠和酒馆，商人和铁匠基本在白天活动，夜晚时间他们并不会营业，而酒馆则是相反，只在夜晚营业。基本每个相对较大的村庄都会有一个酒馆，没去过的酒馆只有在营业时期才会显示，商人和铁匠同理。比较特殊（或者应该说是恶心）的是传送点“通往凯尔卓的桥”附近的铸剑匠，当玩家来到此处时，小地图上只会显示一个护甲师傅，实际上他旁边还有一个铸剑匠。而且不知是游戏本身的BUG还是笔者的技术问题，玩家很难才能和他触发对话，然而实际上他也是昆特牌收集中的一环。读档或者不停冥想推移时间可以解决这个问题，不过玩家也无需故意去找他聊天，因为这位NPC同时也是支线任务“艰苦年代”的目标之一，有志于完美本作的玩家怎么也会有机会跟他聊上一会。


■就是图中这位铸剑匠

中立牌

名称	兵种	战斗力	能力	类型	获取方法	获取地区	相关任务	具体目标
诱饵	–	–	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	白果园酒馆的老板
诱饵	–	–	–	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	白果园酒馆的老板/七只猫旅馆的老板
诱饵	–	–	–	–	商人处购买	白果园	全收集到手	白果园酒馆的老板/乌鸦窝军需官处购买
领导号角	–	–	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	十字路口的旅店的酒馆老板
领导号角	–	–	–	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	帕西弗罗拉的老板
领导号角	–	–	–	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	奥森弗特的酒馆老板
烧灼	–	–	–	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	鹅阴酒吧的老板
烧灼	–	–	–	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	凯尔卓港酒馆的老板
烧灼	–	–	–	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	由里亚拉港的酒馆老板
霜霰	–	–	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
霜霰	–	–	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
霜霰	–	–	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
浓雾	–	–	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
浓雾	–	–	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
浓雾	–	–	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
地形雨	–	–	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
地形雨	–	–	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
天晴	–	–	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
天晴	–	–	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
利维亚的杰洛特	近战	15	–	英雄	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 挑战塔勒	七只猫旅馆的塔勒
维瑟米尔	近战	6	–	–	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 大城玩家	教主广场的维米・韦瓦第
范格堡的叶奈法	远程	7	医生	英雄	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 酒馆老板大挑战	奥森弗特的酒馆老板
希里雅	近战	15	–	英雄	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 大城玩家	诺维格瑞森林松鼠党营地的商人
特莉丝・梅莉葛德	近战	7	–	英雄	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 老朋友	虚无旅店的兰伯特
丹德里恩	近战	2	领导号角	–	支线任务	诺维格瑞	生死交关	在威吉布德宅邸的化妆舞会牌局中获胜
卓尔坦・齐瓦	近战	5	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
爱米尔・雷吉斯・洛赫雷课・塔吉夫	近战	5	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
维兰特雷坦梅斯	近战	7	烧灼	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
神秘的精灵	近战	0	间谍	英雄	昆特牌任务	史凯利杰	昆特: 史凯利杰风	盖迪尼斯的格瑞米斯特（需先完成支线“进阶炼金术”）

北方领域

名称	兵种	战斗力	能力	类型	获取方法	获取地区	相关任务	具体目标
弗农・罗契	近战	10	–	英雄	昆特任务	威伦	昆特: 威伦大玩家	米德考普斯的哈弟
约翰・纳塔利斯	近战	10	–	英雄	支线任务	诺维格瑞	危险游戏	金鲟酒馆的拉比
伊斯特拉德・帝森	近战	10	–	英雄	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 大城玩家	澡堂的迪科斯彻
菲丽芭・艾哈特	远程	10	–	英雄	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
塔勒	攻城	1	间谍	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	阿林比翁的酒馆老板
薇丝	近战	5	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
丹索的齐格菲	近战	5	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
亚尔潘・齐格林	近战	2	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
西吉斯蒙德・迪科斯彻	近战	4	间谍	–	昆特任务	威伦	昆特: 威伦大玩家	乌鸦窝的血腥男爵
凯拉・梅兹	远程	5	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
席儿・坦沙维耶	远程	5	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
萨宾娜・葛丽维希格	远程	4	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
雪尔登・史卡格	远程	4	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
戴斯摩	远程	6	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
史登尼斯王子	近战	5	间谍	–	初期	初期	全收集到手	初期
抛石机	攻城	6	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
抛石机	攻城	6	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
可怜的步兵	近战	1	同袍之情	–	初期	初期	全收集到手	初期
可怜的步兵	近战	1	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	米德考普斯的店主
可怜的步兵	近战	1	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	林登维尔的商人
钦弗里掠夺者巨龙猎人	远程	5	同袍之情	–	商人处购买	白果园	全收集到手	白果园酒馆的老板
钦弗里掠夺者巨龙猎人	远程	5	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	克莱威奇的商人（需先在问号点救出）
钦弗里掠夺者巨龙猎人	远程	5	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	米德考普斯的商人
瑞达尼亚步军	近战	1	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
瑞达尼亚步军	近战	1	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
投石机	攻城	8	同袍之情	–	商人处购买	白果园	全收集到手	白果园酒馆的老板
投石机	攻城	8	同袍之情	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	帕西弗罗拉的老板
床弩	攻城	6	–	–	初期	初期	全收集到手	初期
科德温攻城专家	攻城	1	提振士气	–	初期	初期	全收集到手	初期
科德温攻城专家	攻城	1	提振士气	–	初期	初期	全收集到手	初期
科德温攻城专家	攻城	1	提振士气	–	初期	初期	全收集到手	初期
蓝衣铁卫突击队	近战	4	同袍之情	–	商人处购买	白果园	全收集到手	白果园酒馆的老板
蓝衣铁卫突击队	近战	4	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	米德考普斯的商人
蓝衣铁卫突击队	近战	4	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	乌鸦窝的军需官
攻城塔	攻城	6	–	–	初期	初期	全收集到手	随机
褐旗营医生	攻城	5	医生	–	初期	初期	全收集到手	初期









尼弗迦德帝国								
名称	兵种	战斗力	能力	类型	获取方法	获取地区	相关任务	具体目标
古雷特的雷索	近战	10	–	英雄	昆特任务	威伦	昆特: 威伦大玩家	奥瑞登的造船匠
梅诺・寇赫伦	近战	10	–	英雄	昆特任务	威伦	昆特: 酒馆老板大挑战	十字路口的旅店的老板
莫尔凡・符里斯	攻城	10	–	英雄	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 大城玩家	帕西弗罗拉的老板
提伯・艾格布拉杰	远程	10	–	英雄	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 酒馆老板大挑战	翠鸟酒馆的奥利维尔
亚伯力奇	远程	2	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	乌鸦窝的商人
艾希蕾・阿纳兴	远程	6	–	–	–	白果园	序章	–
辛西亚	远程	4	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	乌鸦窝的军需官
芙琳吉拉・薇歌	远程	6	–	–	支线任务	诺维格瑞	危险游戏	凯瑟・比尔珍的家中
莫坦森	近战	3	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	米德考普斯的店主
雷恩法	近战	4	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	林登维尔的商人
雷努阿・马特森	远程	5	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
腐烂的射石机	攻城	3	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
希拉德・费兹奥耶斯泰兰	近战	7	间谍	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
史提芬・史凯伦	近战	9	间谍	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
杂碎	远程	2	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	克莱威奇的商人
凡赫玛	远程	4	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
瓦提尔・迪・李道克斯	近战	4	间谍	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
弗林姆德	近战	2	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
卡西尔・莫瓦・迪弗林・契拉克	近战	6	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
普特卡摩	远程	3	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	克莱威奇的商人（需先在问号点救出）
弓箭手支援	远程	1	医生	–	商人处购买	威伦	全收集到手	林登维尔的商人
弓箭手支援	远程	1	医生	–	商人处购买	威伦	全收集到手	克莱威奇的商人（需先在问号点救出）
黑步兵弓箭手	远程	10	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	克莱威奇的商人（需先在问号点救出）
黑步兵弓箭手	远程	10	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	林登维尔的商人
攻城支援	攻城	0	医生	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	金鲟酒馆的老板
瑟瑞卡尼亚的重火蝎	攻城	10	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	林登维尔的商人
瑟瑞卡尼亚火蝎	攻城	5	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	乌鸦窝的商人
帝国班	近战	3	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	乌鸦窝的商人
帝国班	近战	3	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	十字路口的旅店的老板
帝国班	近战	3	同袍之情	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	七只猫旅馆的老板
帝国班	近战	3	同袍之情	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	鹅阴酒吧的老板
那乌西卡骑兵班	近战	2	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	乌鸦窝的军需官
那乌西卡骑兵班	近战	2	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	十字路口的旅店的老板
那乌西卡骑兵班	近战	2	同袍之情	–	商人处购买	威伦	全收集到手	乌鸦窝的商人
攻城工程师	攻城	6	–	–	商人处购买	威伦	全收集到手	十字路口的旅店的酒馆老板
年轻的特使	近战	5	同袍之情	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	鹅阴酒吧的老板
年轻的特使	近战	5	同袍之情	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	七只猫旅馆的老板

怪物								
名称	兵种	战斗力	能力	类型	获取方法	获取地区	相关任务	具体目标
战灵	近战	10	–	英雄	昆特任务	史凯利杰	昆特: 史凯利杰风	凯尔卓的克拉奇・奎特
巨章鱼怪	远程	8	提振士气	英雄	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
伊勒瑞斯	近战	10	–	英雄	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
鹿首精	远程	10	–	英雄	昆特任务	史凯利杰	昆特: 史凯利杰风	盖迪尼斯的尔米亚
叉尾龙	近战	5	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
地元素	攻城	6	–	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	凯尔卓港酒馆的老板
恶魔	近战	6	–	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	阿林比翁的酒馆老板
瘟疫妖女	近战	5	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
狮鹫兽	近战	5	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
狼人	近战	5	–	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	由里亚拉港的酒馆老板
尸婴	近战	4	–	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	凯尔卓港酒馆的老板
畏惧者	近战	5	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
寒冰巨人	攻城	5	–	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	斯瓦雷格的酒馆老板
安德莱格	远程	2	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
人面妖鸟	远程	2	敏捷	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	哈尔维肯的酒馆老板
石化鸡蛇	远程	2	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
石像鬼	远程	2	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
赛尔伊诺人面妖鸟	远程	2	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
墓穴女巫	远程	5	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
火元素	攻城	6	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
小雾妖	近战	2	–	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	斯瓦雷格的酒馆老板
翼手龙	远程	2	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
巨型蟹蜘蛛	攻城	6	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
蟹蜘蛛	近战	4	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	阿林比翁的酒馆老板
蟹蜘蛛	近战	4	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	由里亚拉港的酒馆老板
蟹蜘蛛	近战	4	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	斯瓦雷格的酒馆老板
孽鬼	近战	2	集合	–	支线任务	诺维格瑞	循线追查	支线"循线追查"中获得
孽鬼	近战	2	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	哈尔维肯的酒馆老板
孽鬼	近战	2	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机









特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

名称	兵种	战斗力	能力	类型	获取方法	获取地区	相关任务	具体目标
吸血鬼: 血魔	近战	4	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	斯瓦雷格的酒馆老板
吸血鬼: 蝠翼魔	近战	4	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	哈尔维肯的酒馆老板
吸血鬼: 蝠翼脑魔	近战	4	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
吸血鬼: 吸血鬼女	近战	4	集合	–	支线任务	诺维格瑞	生死交关	在威吉布德宅邸的化妆舞会牌局中获胜
吸血鬼: 卡塔卡恩	近战	5	集合	–	昆特任务	史凯利杰	昆特: 史凯利杰风	凯尔谬雷的疯子卢戈
食尸鬼	近战	1	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	哈尔维肯的酒馆老板
食尸鬼	近战	1	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
食尸鬼	近战	1	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
老巫妪: 煮婆	近战	6	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
老巫妪: 织婆	近战	6	集合	–	昆特任务	威伦	昆特: 威伦大玩家	班寇汉的老贤者
老巫妪: 呢喃婆	近战	6	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	阿林比翁的酒馆老板

松鼠党

名称	兵种	战斗力	能力	类型	获取方法	获取地区	相关任务	具体目标
埃丝涅	远程	10	–	英雄	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 老朋友	香草旅馆的卓尔坦
萨琪亚萨司	远程	10	–	英雄	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 老朋友	泰莫利亚游击队藏身处的弗农・罗契
伊森格林・法欧提亚纳	近战	10	提振士气	–	支线任务	诺维格瑞	危险游戏	任务中泽德的家里
伊欧菲斯	远程	10	–	英雄	支线任务	史凯利杰	震撼治疗	任务过后德鲁伊处
丹尼斯・克蓝莫	近战	6	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
米尔瓦	远程	10	提振士气	–	支线任务	诺维格瑞	生死交关	在威吉布德宅邸的化妆舞会牌局中获胜
埃达・艾敏	远程	6	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
费拉万卓列	远程	6	敏捷	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
亚伊文	近战	6	敏捷	–	昆特任务	史凯利杰	全收集到手	凯尔卓港的苏斯塔
托鲁维尔	远程	2	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
李欧丹恩	远程	1	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
席朗・依斯尼蓝	远程	3	敏捷	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
巴克莱・艾尔斯	近战	6	敏捷	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	金鲟酒馆的老板
私枭医生	远程	0	医生	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
私枭医生	远程	0	医生	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	鹅阴酒吧的老板
私枭医生	远程	0	医生	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	翠鸟酒馆的奥利维尔
维里赫德旅	近战	5	敏捷	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	奥森弗特的酒馆老板
维里赫德旅	近战	5	敏捷	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	翠鸟酒馆的奥利维尔
多尔布雷坦纳侦察兵	近战	6	敏捷	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	金鲟酒馆的老板
多尔布雷坦纳侦察兵	近战	6	敏捷	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
多尔布雷坦纳侦察兵	近战	6	敏捷	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
矮人好斗分子	近战	3	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	奥森弗特的酒馆老板
矮人好斗分子	近战	3	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
矮人好斗分子	近战	3	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
玛哈坎守护者	近战	5	–	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	帕西弗罗拉的老板
玛哈坎守护者	近战	5	–	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	奥森弗特的酒馆老板
玛哈坎守护者	近战	5	–	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	七只猫旅馆的商人
玛哈坎守护者	近战	5	–	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	金鲟酒馆的老板
玛哈坎守护者	近战	5	–	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	翠鸟酒馆的奥利维尔
精灵好斗分子	远程	2	集合	–	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	由里亚拉港的酒馆老板
精灵好斗分子	远程	2	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
精灵好斗分子	远程	2	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
维里赫德见习生	远程	4	–	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
多尔布雷坦纳弓箭手	远程	4	–	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	帕西弗罗拉的老板
私枭支援	近战	5	集合	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	七只猫旅馆的商人
私枭支援	近战	5	集合	–	商人或铁匠处赢得	随机	全收集到手	随机
私枭支援	近战	5	集合	–	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	翠鸟酒馆的奥利维尔

领导牌

势力	名称	能力	获取方法	获取地区	相关任务	具体目标
北方领域	泰莫利亚之王	浓雾	初期	初期	全收集到手	初期
北方领域	北方的指挥领主	天晴	商人处购买	白果园	全收集到手	白果园酒馆的老板购买
北方领域	攻城之王弗尔泰斯特	领导号角 攻城	商人或铁匠处赢得	维吉玛皇家城堡	全收集到手	击败尼弗迦德贵族
北方领域	钢铁之心弗尔泰斯特	烧灼 攻城	支线任务	诺维格瑞	大赌局	任务中获得
尼弗迦德帝国	皇帝陛下	地形雨	初期	初期	全收集到手	初期
尼弗迦德帝国	尼弗迦德大帝	随机看对手三张牌	商人处购买	威伦	全收集到手	十字路口的旅店的酒馆老板
尼弗迦德帝国	白色火焰	取消对手领导卡	昆特任务	史凯利杰	昆特: 史凯利杰风	完成任务奖励
尼弗迦德帝国	冷血无情	从对手废牌中抽取一张	支线任务	诺维格瑞	大赌局	任务中获得
松鼠党	纯种精灵	霜霰	初期	初期	全收集到手	初期
松鼠党	山谷雏菊	战斗开始时多抽一张牌	商人处购买	诺维格瑞	全收集到手	鹅阴酒吧的老板
松鼠党	美貌过人	领导号角 远程	昆特任务	诺维格瑞	昆特: 大城玩家	完成任务奖励
松鼠党	多尔布雷坦纳女王	烧灼 近战	支线任务	诺维格瑞	大赌局	任务中获得
怪物	红骑士指挥官	随机天气	初期	初期	全收集到手	初期
怪物	狂猎之王	领导号角 近战	商人处购买	史凯利杰	全收集到手	凯尔卓港酒馆的老板
怪物	死亡使者	丢弃两张牌 从牌组自选一张	昆特任务	威伦	昆特: 威伦大玩家	完成任务奖励
怪物	世界毁灭	医生	支线任务	诺维格瑞	大赌局	任务中获得






奖杯攻略

PS4版				
奖杯总数：53	铜杯：42	银杯：8	金杯：2	白金：1
XOne版	XOne版	XOne版		
成就总数：1000点/52个				

全奖杯难度	6/10
全奖杯所需时间	70至80小时
在线奖杯	无
至少通关次数	1
有无会错过的奖杯	有
奖杯BUG	无
特殊需求	无

只要按照上述流程最高难度通关一遍便可保证一周目不漏掉任何可能漏掉的奖杯/成就，除了支线剧情之外，最可能“漏掉”的奖杯是“纸牌收藏家”和“齐头平等”。前者卡牌数量众多，玩家可以通过上文中的昆特牌收集部分和地图查漏补缺。而另一个“齐头平等”需要玩家不用法印、魔药、突变诱发物、剑油或炸弹解决两个狩魔任务的怪物目标，这个在玩家没注意到打太快的情况下也有可能会错过，毕竟狩魔任务的数量是有限的，但即便错过了玩家还是可以通过官方的免费DLC来弥补。总体来说本作的白金/全成就难度不高，但会消耗大量时间。

推荐完美路线

1. 按照上文攻略选择最高难度通关游戏，一周目内不要错过任何重要支线。

2. 通关后开始收集昆特牌以及完成与奖杯/成就相关的支线或者狩魔委托，中途顺便探索地图已获得部分与之相关的奖杯/成就。探索的过程中可以顺便做一下相关的战斗收集。

3. 查漏补缺，完成剩余的战斗收集。所有战斗收集相关的奖杯/成就都推荐在威伦地区的“恶魔坑”解锁。这里敌人弱，数量多，而且地形很方便刷各种战斗收集。敌人杀光后切换大地图（推荐切换到“维吉玛王宫”，读取速度会快点）就会重新刷新。后期的玩家一般都已经强得不像话，为了避免一击把敌人杀死，玩家可以用弩或者换把烂点的武器（例如木剑）。

潜能极限 白金
解锁条件 收集所有奖杯。

丁香与醋栗 15点/铜
解锁条件 流程相关。

伸出援手 15点/铜
解锁条件 流程相关。

招魂问卜 15点/铜
解锁条件 流程相关。

家庭资商师 15点/铜
解锁条件 流程相关。

未了之事 15点/铜
解锁条件 流程相关。

舌灿莲花 15点/铜
解锁条件 流程相关。

国王已死 30点/银
解锁条件 流程相关。

通过试炼 15点/铜
解锁条件 以任何难度完成游戏。

完成冒险 30点/银
解锁条件 完成游戏“想流点血！”或“死而无愧！”难度等级。

旅途终点 65点/金
解锁条件 完成游戏“死而无愧！”难度等级。
获得方法 最高难度推荐玩家走法印路线或者是炼金路线，前者输出高，后者血厚而且能应对多种战况。具体要点可参考上文的主线流程部分。

杰洛特：专业好手 15点/铜
解锁条件 完成所有狩魔猎人的委托。

国王推手 15点/铜
解锁条件 完成选择史凯利杰统治者的支线剧情。

国王刺客 15点/铜
解锁条件 参与拉多维德国王的暗杀任务。

交情匪浅 15点/铜
解锁条件 完成跟凯拉．梅兹有关的支线剧情。
获得方法 上面三个奖杯/成就只要照着上文主线流程攻略的指示便不会错过，只要注意不要由于过快推动主线剧情而错过就行。

全员到齐 15点/铜
解锁条件 把所有可招募的盟友都找到凯尔莫罕，准备与狂猎展开全面大战。
获得方法 玩家需要招募的一共有凯拉・梅兹（以知识进步为名）、弗农・罗契和薇丝（以眼还眼）、卓尔坦（不需要完成相关支线任务）、艾米尔、哈米尔（或者凯瑞丝，将会是没有当上国王的人）和特莉丝（逃出生天），雷索并不算是必须招募的队友之一。

植树专家 15点/铜
解锁条件 学会一个技能树上的所有技能。
获得方法 存档然后使用洗点药水即可，值得注意的是，只要学会技能即可，并不需要升到满级。

敌人的敌人 15点/铜
解锁条件 利用亚克席之印强迫一个敌人杀死另一个敌人，完成20次。
获得方法 只要点出亚克席之印的“玩偶大师”即可，被控制的敌人对友军几乎都是一击必杀的，本身就是个挺实用的技能，很快就能累积20次，顺便一提，这个技能对于大部分怪物无效。

重心不稳 15点/铜
解锁条件 把10个敌人用阿尔德之印自高处推下杀死。
获得方法 威伦地区的“恶魔坑”有不少高低差的地形，把敌人引到悬崖边，再利用亚克席之印定住敌人后就可以用阿尔德之印把他推下去了。值得注意的是，有时候高度不至于能把敌人杀死，所以在推之前可以先用弩把敌人的血减到一半以下。

不良环境 15点/铜
解锁条件 利用四周环境杀死50个敌人（例如沼泽毒气、昆虫或物品等）。
获得方法 沼泽毒气或者炸药桶都可以引爆并对附近的敌人造成伤害，在高难度下是个相当实用的技巧。一般来说是个不知不觉就会解除的奖杯/成就，没有解锁的玩家可以去驼背沼泽那里刷，那里的沼泽毒气和水鬼都相当多。

凯尔莫罕出品 15点/铜
解锁条件 在没受到攻击或被格挡的情况下，连续使出10次有效的反击。
获得方法 反击的判定时机还是挺好把握的，找一个落单的最弱杂兵（例如劫匪）慢慢尝试就行。

身手矫健 15点/铜
解锁条件 在一场战斗当中必须毫发无伤（毒害例外），也不使用昆恩之印来杀死5个敌人。
获得方法 和上一个奖杯/成就类似，对自己身手没信心的玩家大可以找五个近战杂兵然后拉开距离用法印或者炸弹解决即可。

凶残至极 15点/铜
解锁条件 用燃烧的敌人点燃龙之梦炸弹所释放的气体10次。
获得方法 顾名思义，由于只需10次而且不需要杀死敌人，所有很快就能刷到指定数量。值得一提的是，同一个敌人只算一次。

变种人 15点/铜
解锁条件 装满所有突变诱发物栏位。

巴尔维坎的屠夫 30点/银
解锁条件 在10秒内杀死5名以上的敌人。
获得方法 调成最低难度，找5名以上的敌人（例如狼群），聚在一起后迅速解决即可。一般来说是个流程中不知不觉就会解掉的奖杯/成就。

三重威胁 15点/铜
解锁条件 在一场战斗当中，利用3种不同方式杀死3个敌人（剑、炸弹、十字弓或法印等等）。
获得方法 推荐使用剑、炸弹和法印。炸弹推荐最后一个使用，因为范围和威力都很大，一次把敌人都炸死那就麻烦了。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

银杯 30点
解锁条件 在肉搏格斗比赛中打败史凯利杰冠军，欧拉夫。
获得方法 “愤怒之拳”系列任务做完即可，只要灵活用好反击就行，相当简单。最后一场格斗比较特殊，一击脱离对欧拉夫会更加有效。而至于为什么不用反击战术，当玩家你看到欧拉夫就明白了。

反应过度 30点
解锁条件 使敌人同时流血、中毒和燃烧，重复 10 次。
获得方法 这个奖杯 / 成就在前期解锁会比较方便，因为当时玩家的攻击力还比较低，点出战斗技能中“速攻”类别下的“血流如注”能轻松不少，中毒可以通过炸弹“恶魔之尘”来实现，燃烧则可以靠伊格尼之印。后期玩家攻击力高了之后，由于大部分敌人都会玩家“秒杀”，所以玩家可以通过“宽头弩箭”来实现流血效果。

神射手 15点
解锁条件 以十字弓将 50 个人形生物对手爆头。
获得方法 本作中最麻烦的奖杯 / 成就。首先解锁条件就已经相当模糊，“人形生物”指的是非怪物敌人，指的是人类、矮人和精灵这一类敌人，而“爆头”则是最莫名其妙的概念，因为这游戏射击敌人头部其实并不会增加伤害。所以玩家如果不知道解锁方法的话，可能爆头 100 次都解锁不了这个奖杯 / 成就。

从暂时可知的情报来看，用弩箭击中头部并不等于“爆头”，必须配以暴击才行。最简单的解锁方法是首先点出战斗技能中“十字弓”类别下的“闪电反击”和“射击术”，然后来到恶魔坑的大门前。由于游戏系统设置的缘故，敌人并不会离开恶魔坑，取而代之的是他们会停在大门附近。然后玩家只需要用亚克席之印定住敌人，然后利用远程攻击慢慢把敌人的血量减到一定程度。最后用爆头解决敌人即可。如果一切顺利的话，最后一击击中敌人时会显示暴击并会有一个不算明显的特写镜头。只要知道方法这个奖杯 / 成就就简单多了，解锁只是时间问题。

迅雷不及掩耳 15点
解锁条件 秒内攻击、反击、施展法印、丢炸弹（顺序不拘）。
获得方法 和之前的战斗收集类奖杯 / 成就类似，为了避免把敌人过快地杀死，笔者的推荐顺序是：反击——昆恩之印 / 阿尔德之印（因为发动快）——炸弹“焚风”（非杀伤性炸弹）——攻击。

齐头平等 30点
解锁条件 杀死一个委托上的两只怪物，不用法印、魔药、突变诱发物、剑油或炸弹。
获得方法 由于只能用普通攻击，所以“日间妖灵”之类的敌人就无需考虑了，目标最好是单兵行动而且强度不大。满足以上几个条件的委托有：风流寡妇、尖叫怪、神秘的小偷和蜜蜂幽灵。另外有亮点是需要注意的，一是这里的“不用法印、魔药、突变诱发物、剑油或炸弹”只是针对 BOSS，就是炸弹什么还是可以使用的，只要不要伤害到 BOSS 就行，二是必须要“杀死”，部分委托例如“神秘的小偷”玩家是可以选择放过目标的。话说本作一直都有更新免费的任务 DLC，所以即使真的错过的也无需太过担心，因为可以通过 DLC 任务来补完这个奖杯 / 成就。

勇闯天涯 15点
解锁条件 找到 100 个快速移动据点。

扑杀害虫 30点
解锁条件 摧毁威伦、诺维格瑞地区、或史凯利杰所有的怪物巢穴。
获得方法 只要摧毁其中一个地区的所有巢穴即可。

纸牌收藏家 15点
解锁条件 取得游戏基本版中所有昆特牌。
获得方法 详情参考上文的昆特牌收集部分。

昆特牌大师 15点
解锁条件 击败泰伯特，赢得在帕西弗罗拉举办的昆特牌大赛。
获得方法 支线任务“大赌局”相关任务，只要获胜就行，由于和上一个奖杯 / 成就息息相关，所以基本不用担心错过。

料理达人 15点
解锁条件 学习 12 个魔药配方。

炸弹超人 15点
解锁条件 收集 6 种不同炸弹类型的配方。

书呆子 15点
解锁条件 阅读 30 本书籍、日志或其他文件。

全副武装 30点
解锁条件 找到一组狩魔猎人套装的所有装备，并戴上这些装备。

能量过剩 15点
解锁条件 使全部魔力之所的可能地点在同时间让你的能力暂时强化。
获得方法 绕着“白果园村”地图的魔力之所点跑一圈就行，时间相当充足。

打架大师 15点
解锁条件 完成威伦、史凯利杰与诺维格瑞所有的肉搏格斗任务。

极速快感 15点
解锁条件 赢得游戏中所有的赛马比赛。

封顶至尊 65点
解锁条件 角色等级达到 35 级。
获得方法 能一次过获得大量经验值的方法有完成狩魔委托和主线任务。前者必须注意的是，如果比推荐等级高太多的话，完成后获得的经验值会变得很少，所以一接到任务就立即去看看自己的等级能不能达到要求，达到的话就赶紧去完成吧。

火力十足 15点
解锁条件 利用炸弹摧毁 10 个怪物巢穴。



南方之星的拳头 15点
解锁条件 在任何一场肉搏格斗赛中打败敌人，不受任何伤害。
获得方法 取得方法：格斗时的反击时机很好把握，算是个不知不觉就会解锁的奖杯 / 成就。

杰洛特与朋友们 15点
解锁条件 只用中立牌赢得一局昆特牌。
获得方法 也是个不知不觉会解锁的奖杯 / 成就，如果没解锁的话可以参考上文的昆特牌列表，鉴于最强的牌基本都是中立牌，所以后期解锁这个奖杯 / 成就还是相当简单的。

王牌全下 15点
解锁条件 在一局昆特牌局里打出 3 张英雄牌，并赢得比赛。

尖叫怪 15点
解锁条件 完成尖叫怪的委托（尖叫怪）。

无畏的吸血鬼杀手 15点
解锁条件 完成沙拉斯提的委托（拜维斯谋杀之谜）。

森林精灵 15点
解锁条件 完成林精的委托（森林之心）。

堕落恶魔 15点
解锁条件 完成莫伍德的委托（失踪的儿子）。

尘归尘 15点
解锁条件 完成泰雷赞恩的委托（门户紧闭）。

变形怪效应 15点
解锁条件 解决诺维格瑞的变形怪麻烦（神秘的小偷）。





蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	WB Games	动作冒险
多机种 Batman: Arkham Knight		美版
2015年6月23日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元		

文 三日月 & 阳光学员 破枪瘦马 & 稀饭 美编 小瑟

作为“《阿克汉姆》三部曲”的最终部，本作无论是剧情还是登场人物的数量都令各位粉丝们满意。美丽却充满着罪恶的哥谭城能让各位玩家都沉浸其中，蝙蝠车的加入也使得战斗和探索有了更多的变化。然而本作那华丽却略显单调的战斗和操作蹩脚的蝙蝠车部分却让玩家的体验受到了影响，登场人物过多也使得本作的剧情有点顾此失彼。但瑕不掩瑜，本作的游戏素质依然值得称道，并值得为各位玩家推荐。那么下面就让我们来看看蝙蝠侠这回又要面对怎样的挑战吧。

基本操作

XOne	PS4	作用
A 键	× 键	奔跑 / 滑翔（长按）/ 调查
X 键	□键	攻击
Y 键	△键	防御反击 / 暗杀击倒
B 键	○键	落下 / 斗篷眩晕攻击
LB 键	L1 键	呼叫蝙蝠车
LT 键	L2 键	使用道具
RB 键	R1 键	发射钩索
RT 键	R2 键	蹲下
LS 键	LS 键	发射吊索（滑翔状态长按）
RS 键	R3 键	第一人称调查视角
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键←	十字键←	AR 挑战界面
十字键→	十字键→	任务界面
十字键↑	十字键↑	进入侦探模式
十字键↓	十字键↓	道具界面
Menu 键	触控板	呼出游戏菜单
View 键	options 键	呼出系统菜单

系统指南

侦探模式

侦探模式可以说是系列标配的系统了，本作的侦探模式的作用也与以往作品相差无几，在按十字键上键发动后，视野中诸如敌人、入口、调查点等一切值得注意的位置都会以橙色高亮起来，这对于玩家潜入、解谜以及完成一些相关的收集来说都至关重要。

但是需要注意的是，部分敌人会对侦探模式的使用带来一些阻碍。一类敌人腰间会缠有侦测器，当玩家开启侦探模式时这些敌人会开始定位蝙蝠侠的所在，在一段时间后蝙蝠侠就会被发现，另外有一类敌人会在身后背着一个干扰器，使蝙蝠侠的侦探模式无法正常使用。因此在看到这些敌人时，建议优先将他们找出并处理掉。

地图元素

本作的地图经过了很好的优化，不仅可以进行缩放、旋转等操作，而且游戏中所有的元素都在地图之上清晰标记，十分直观。另外，游戏还新增了建筑内部的地图，只要将光标移动到大楼模样的建筑物图标上按下 A 键 / × 键，建筑内部的地形就会出现在眼前，这样一来在进行建筑内部的收集或是解谜时，就不会再像以往出现迷路的情况了。



基础动作解说

《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》可以说是既简单又复杂，简单指的是游戏除了战斗与驾驶外就没有繁琐的系统，但其复杂在于游戏保留系列原有特色的基础上，本作新增了大量新动作以及蝙蝠车的操作部分，可能对于老玩家而言只要简单熟悉一下基本就可以上手，但对于新玩家而言游戏并没有很系统的教学模式，最多只会在实际操作时以提示的方式出现操作指南，因此强烈建议各位玩家在 Game Options 中开启“Hints”选项，这样在任何时刻都会出现相关的按键提示。

在《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》中，不仅故事紧接着《蝙蝠侠 阿克汉姆城》，同时无论是移动还是战斗方面，《城》中的很多需要升级才能解锁的动作在本作的初期就能够直接使用，由于在游戏菜单内关于蝙蝠侠的各种动作有详细的视频介绍，因此下文就不一一赘述，只挑选其中重点的部分进行解说。

移动篇

滑翔

在空中长按 A 键 / × 键就能张开蝙蝠侠的斗篷进行滑翔操作，在本作中由于地图的扩大以及蝙蝠车的加入，因此对于滑翔移动的依赖性有所下降，但仍然是游戏最常用的移动手段之一。



钩索

将视角调整到上方，对准几乎所有建筑物按下 RB 键 /R1 键都可以发射钩索，在发射后蝙蝠侠会直接到达钩索命中的位置，但如果在飞行过程中按下 AA 键 / × × 键并长按，蝙蝠侠则会在到达终点时继续保持滑翔姿态飞出继续移动，随着流程的进行以及相关升级的完成，这个操作最多可以按下 5 次，而飞出时的速度以及高度也会相应地提升。

同时值得一提的是，滑翔与钩索可以说是密不可分的组合操作，而在滑翔的过程中长按 LT 键 /L2 键可以让蝙蝠侠在滑翔的过程中视角往上调整，从而寻找合适的钩索发射点。

钢丝平台

在滑翔的过程中，如果蝙蝠侠左右两侧都有稳定平面的话，那么通过长按 LS 键 /L3 键可以架起一个利用道具钢索发射器（LINE LAUNCHER）发射的钢丝平台，这个操作一般来说并不常用到，主要用于一些特殊情况下的动作调整。

躲避

左摇杆+AA/×× 可以施展翻滚，翻滚可以直接翻越一些较矮的障碍物，或是穿越玻璃进入一些室内，而在战斗中利用翻滚可以直接翻越一些普通敌人并来到其身后，或是躲避一些无法防反的攻击。

滑铲

在按住A键/×键奔跑过程中连点2下RT键/R2键可以施展滑铲，利用这个操作蝙蝠侠可以通过一些特定的通道，而在战斗中施展滑铲则可以将敌人绊倒形成战斗优势。

战斗篇

进攻思路

本作的战斗系统与系列以往作品相似，在进攻时要在战斗中取得优势无非就是讲究出招利落，拳拳命中，在连击数到达3之后就会进入名为"Free Flow"的特殊模式，在这个模式下蝙蝠侠的攻击距离会大大延长，同时攻击时会附带一种特殊的光影。

在提到Free Flow状态时，就要引入名为"完美攻击"的概念，完美攻击是指每一下攻击都以合适的频率按键输入，而不是一通乱点，这样在Free Flow状态下每次连击的数字可以翻倍，同时连击槽也会更加容易涨满。在连击槽涨满后，蝙蝠侠可以使用一些特殊招式或是强力终结技，在使用相关的技巧后连击槽会清空并重新累计，在战斗中各种攻击、反击、斗篷攻击、终结技等都能使连击数以及连击槽维持，但一旦攻击挥空、反击失败、被敌人命中、攻击被防御等都会使其中断，因此战斗的基本思路用一句话总结就是"增加连击数提升连击槽－施放特殊技/终结技－增加连击数提升连击槽……"的循环。

一般来说，在战斗中对付不同种类的敌人时，最好优先处理那些持枪以及持刀的高威胁目标，将强力终结技用在这些敌人身上是比较好的选择，最后再将杂兵逐一干掉即可。



反击

虽然上面提到了进攻，但实际上游戏更加强调的是防守反击的概念，在一般难度下，敌人在开始发动攻击时头上都会出现相应的直觉提示，不同颜色的直觉提示需要玩家用不同的方式来应对。蓝色提示是最普通的提示，这种攻击玩家可以直接用Y键/△键来挡下并直接进行防御反击，如果玩家在其攻击瞬间按下左摇杆+Y键/△键，那么还会使出高威力的投技防反。红色提示代表敌人接下来的攻击无法被反击，因此在看到红色提示时应该用左摇杆+AA键/××键的方式来躲开或是直接翻越到其身后。黄色提示是在面对持刀敌人时的提示，这种攻击需要推住左摇杆+Y键/△键长按来躲避。值得一提的是，在通过提升战斗天赋树的相关技能后，在面对敌人的攻击时能有更多的应对选择。



基础终结技

终结技是战斗中快速解决敌人的有效手段，在游戏初期没有投入相关技能点的情况下，玩家并没有太多的终结技可以选择，但以这些基础终结技就能很好地说明了游戏的终结技系统。

在将敌人击倒头冒星星倒地的情况下，是发动许多终结技的前置条件，这种终结技一般都是一击必杀的技，在游戏初期玩家可以选择的分别有RT键+Y键/R2键+△键的直接地面击倒，以及RT键+B键/R2键+○键的将敌人拽起给予双倍攻击的战斗抓取。

当连击槽涨满变黄后，按下B键+Y键/○键+△键可以使用十分实用的单体击倒，这也是使用连击槽发动特殊技的入门技。

此外，本作中还新增了一些特殊的终结技，比如当玩家在战斗状态下敌人身上泛起蓝光时，按下A键+X键/×键+□键就能使用华丽的环境击倒，而当满足条件并且蝙蝠车在附近时使用还可以施展蝙蝠车辅助击倒。

其他战斗技巧

除了以上提到的战斗注意事项外，在战斗中还有不少的小技巧可供使用，比如按下LT键+Y键/L2键+△键可以将敌人迅速拉到身边。B键/○键的斗篷攻击虽然用的频率不如攻击以及反击，但仍然是实用的战斗技巧，单下斗篷攻击可以让一般敌人陷入短暂的晕眩状态，在这之后可以选择接续X键/□键的连续攻击，或是按下AA/××来将敌人踩至倒地状态，而新增的BBB/○○○强力斗篷攻击也对部分战斗有一定的帮助。

另外，本作中新增了夺取敌人武器的系统，当敌人手持棒球棍、水管等近战武器时，他们手上的武器会泛出蓝光，这时按下A键+X键/×键+□键就能将其夺过来据为己用从而增加攻击，一些在地上的箱子同样可以用这个方式来拾取投掷。



捕猎篇

这个部分指的实际上是蝙蝠侠的暗中击倒技巧，暗中击倒的种类有很多，最简单的有悄悄接近敌人身后按下Y键/△键，还有就是利用通风管道、地道、拐角等地形来完成的暗中击倒，还有一部分则是使用诸如烟雾弹、滑索等韦恩高科技道具来完成的暗中击倒，关于这些暗中击倒的具体种类可以在游戏菜单-WAYNETECH-MOVES LIST-PREDATOR中查看。

恐惧击倒（Fear Multi Takedown）

恐惧击倒是暗中击倒中最特别的一种，也是本作中新增的潜行制敌系统，当游戏剧情进行到获得名为V8.03的新装甲时就会解锁这个系统。这个系统具体为在潜行到成群敌人的所在位置时，可以按下X键/□键来发动恐惧击倒，在发动恐惧击倒后玩家可以在击倒一人后通过调整视角再次按下X键/□键的方式来连锁制敌，初始状态下最多一次可以连锁击倒3人，而通过升级还能增加击倒人数的上限，可以说是十分实用的一个系统。但是需要注意的是，发动恐惧击倒时敌人与敌人之间不能离得太远，否则连锁将无法进行。



蝙蝠车篇

要说本作最炫酷的元素，那莫过于蝙蝠车的加入，蝙蝠车在游戏中不仅仅是充当载具使用，而是有专属的车战以及解谜部分，可以说蝙蝠车自始至终都融入了游戏的流程之中。在游戏中玩家在地面甚至是地面的上空按下LB键/L1键即可呼叫蝙蝠车，然后蝙蝠侠会以一个极其潇洒的姿势进入到车辆之中，除了用相同的方式离开蝙蝠车外，在初期剧情中获得新战衣后，在驾驶蝙蝠车的状态下按下AA（长按）/××（长按）还能像炮弹一样弹出并保持滑翔姿态，使得蝙蝠侠本体与蝙蝠车之间的操作实现无缝连接，十分爽快。

蝙蝠车一共有追击模式以及战斗模式2种形态，在不同的形态下车辆的从操作方式到作用都大相径庭。

追击模式

追击模式操作

XOne	PS4	作用
A键	×键	平移
X键	□键	刹车/漂移/倒车
Y键	△键	速度爆发
B键	○键	锁定/发射导弹（特定追击下）
LB键	L1键	离开蝙蝠车
LT键	L2键	切换战斗模式（长按）
RB键	R1键	切换视点
RT键	R2键	加速
左摇杆	左摇杆	方向控制
右摇杆	右摇杆	视角控制

追击模式下，蝙蝠车的操作与一般含有驾驶元素的游戏类似，只不过为了照顾LT键/L2键切换形态而将刹车替换到了X键/□键之上。在这个模式下，一般就是驾驶蝙蝠车来在城市之间穿行赶路，而在一些流程中也会出现一些追逐战，在这些追逐战中玩家一般需要破坏对方的车辆，但在追击模式下车辆攻击方式只有将对手的车辆保持在画面中央区域并开始锁定，在完成锁定后按下B键/○键发射追踪导弹，除此之外，利用车辆本身的撞击也能对追击的车辆造成伤害，从而达到破坏/截停的目的。

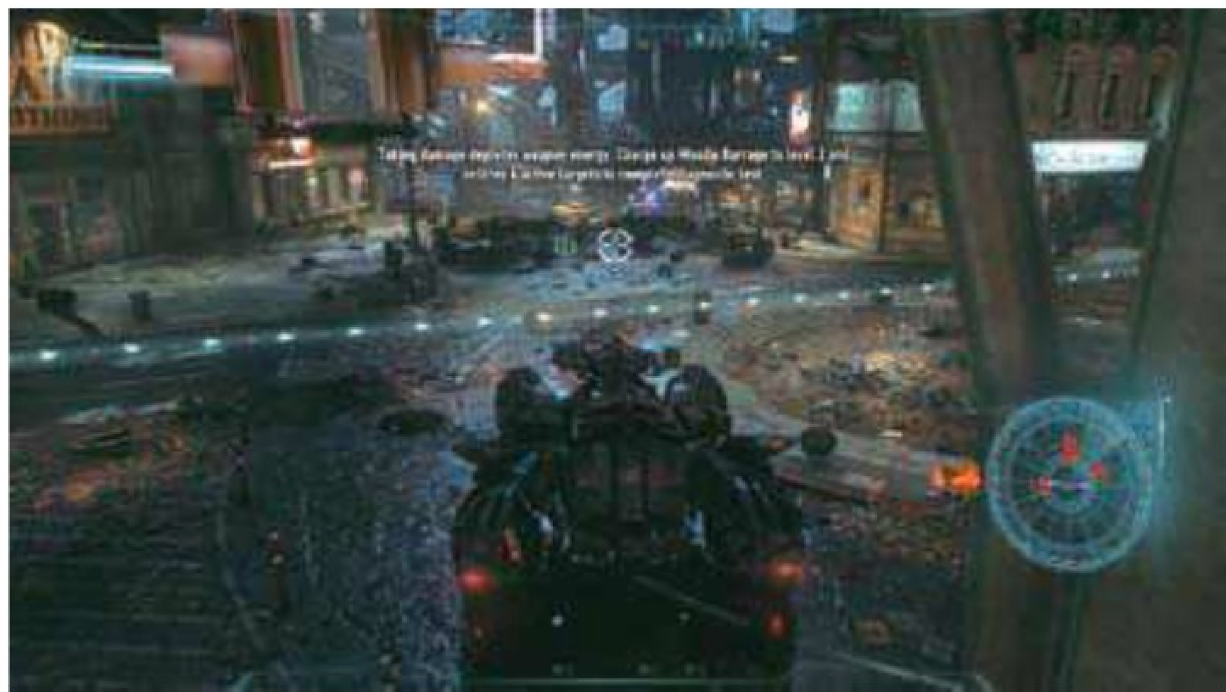
战斗模式

战斗模式操作

XOne	PS4	作用
A键	×键	躲避
X键	□键	导弹锁定
Y键	△键	无人机病毒
B键	○键	电磁脉冲
LB键	L1键	离开蝙蝠车
LT键	L2键	切换追击模式（放开）
RB键	R1键	机枪/发射钩爪
RT键	R2键	加农炮
左摇杆	左摇杆	车辆控制
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键↑	十字键↑	环境扫描（长按）

本作中加入了载具战的设定，而战斗模式就是载具战时使用的形态，只要在追击模式下按住LT键/L2键就能切换成战斗模式，战斗模式下蝙蝠车会变成一辆坦克，与传统意义的坦克不同的是，战斗模式下的蝙蝠车移动十分灵活，只要推动左摇杆就能轻松操作。游戏的载具战非常简单，敌人的载具在发射前都会有出现其攻击轨迹，如果该攻击将会命中，那么轨迹就会变成红色，玩家需要做的就是离开红色的轨迹并逐一将载具击破。

一般情况下，载具战中最常用的就是RT键/R2键的加农炮，如果遇上一些追踪弹时，则需要使用RB键/R1键的火神炮来击坠来袭的导弹。在击破敌人载具后，屏幕中央的副武器槽会增加，在槽涨满后按下X键/□键则可以放出高伤害的追踪导弹来锁定敌人。随着游戏流程的进行，蝙蝠车会获得数次的强化，并追加电磁脉冲瘫痪敌人载具以及上传病毒让敌方载具自相残杀的能力。



另外，在游戏的初期蝙蝠车会获得发射钩爪的能力，这个能力主要用于游戏的解谜部分，因此在解谜的过程中不妨看看是否有发射钩爪的提示点，而除了单纯的物理拉扯外，部分解谜还需要玩家利用钩爪向指定装置传输能量，这时屏幕的右下角会出现一个类似转速表的界面，玩家需要将转速稳定在橙色的表盘上，直到将能量传输到目标装置之上。

韦恩军械库

全道具介绍

蝙蝠侠最吸引人的地方之一就是那些游离于现实与科幻之间的高科技装备，不过有点让人遗憾的是，本作中几乎所有的道具都继承自《蝙蝠侠 阿克汉姆城》，因此新鲜感方面略有不足。

需要提醒各位的是，在下列道具中，“电流发射装置”是可以提前取得的，“冷冻手榴弹”则必须手动取得，在流程中不会解锁，具体请参看下表。

道具名称	作用
蝙蝠镖（BATARANG）	蝙蝠侠的标志性武器，在潜行状态下可以将敌人击晕，而在战斗中也可以用连点的方式投掷攻击敌人。
遥控蝙蝠镖（REMOTE CONTROLLED BATARANG）	可以手动控制飞行轨迹的蝙蝠镖，主要用于解谜时穿越一些狭小的位置以开启某些装置。
声音合成器（VOICE SYNTHESIZER）	使用后模仿敌人头领的声音以迷惑敌人，但一旦击倒被迷惑的任意敌人，随即伪装就会被识破。
干扰器（DISRUPTOR）	干扰器是一个可以瞄准发射的枪械型道具，在瞄准敌人的武器、通讯器或是无人载具发射后可以使这些物件无效化，为潜行或战斗带来优势。
蝙蝠爪（BATCLAW）	利用蝙蝠爪可以拉扯敌人或是抓取一些物件。
烟雾弹（SMOKE PELLET）	在潜行过程中被敌人发现特别是被持枪敌人发现时，通过使用烟雾弹可以轻松逃离战场。
遥控黑客装置（REMOTE HACKING DEVICE）	主要用于解谜的装置，在发现对应的装置时使用这个道具，通过转动左右摇杆的方式可以破解密码开启一些电子门。利用这个装置，还可以入侵敌方无人机，使其在一段时间内无法发现玩家。
遥控蝙蝠车（BATMOBILE REMOTE）	遥控蝙蝠车主要用于流程的解谜部分，很多时候玩家需要进行人车分离的操作。
电流发射装置（REMOTE ELECTRICAL CHARE）	用于解谜时，他可以发射电流使一些门闸门暂时开启，在战斗或是潜入时射击敌人也能使敌人暂时瘫痪。一般情况下，电流发射装置要到较后的流程方可取得，但实际上当玩家在流程初段首次到达监狱“GCPD LOCKUP”时，可以在监狱内的证据室（EVIDENCE ROOM）内的如图1位置找到，攻击破坏玻璃后可以直接在前期就取得这个道具。
爆炸凝胶（EXPLOSIVE GEL）	在侦探模式下，玩家可以看到很多带有爆炸标志的地板以及墙体，利用爆炸凝胶可以将这些脆弱位置破坏。
钢索发射器（LINE LAUNCHER）	这个道具允许蝙蝠侠在水平位置架起一条钢索，使得其可以通过一些无法跨越的位置，同时在滑行的过程中按下RB键/R1键可以站到钢索之上，形成一个落脚的平台。
冷冻手榴弹（FREEZE BLAST）	在本作中，冰冻手雷主要用于潜入以及战斗使用，不再有解谜的相关元素，值得一提的是，这个道具是不会在流程中获得的，也就是说玩家很可能直到通关都没有取得这个道具。实际上，这个道具位于BLEAKE岛的PANESSA STUDIOS内，在可以进入该建筑后搭乘电梯下行，在进入大厅后的左侧区域就能找到这个道具，具体如图2。


■图1


■图2

道具快捷操作列表

在上述这些道具中，部分道具存在快捷的发动方法，在用于战斗、解谜时利用这些快捷方式可以节省不少的麻烦。

道具	发动方式
烟雾弹	战斗状态下Y键/△键
蝙蝠镖	连点LT键/L2键
爆炸凝胶	LT键+X键/L2键+□键
蝙蝠爪	LT键+Y键/L2键+△键
电流发射装置	LT键+B键/L2键+○键
冷冻手榴弹	RT键，RT键/R2键，R2键

升级选项

游戏有丰富的角色升级系统，从战斗动作、道具强化到蝙蝠车强化一应俱全，升级能力需要用到技能点，技能点的获取方法有2种，一是完成特定的AR挑战、支线任务等，可以直接获得升级点数。二是通过在游戏战斗中击倒敌人、载具来获得经验值提升等级获得技能点，而根据玩家行动的不同以及具体表现的优劣，最终获得的经验也会有所不同，总的来说潜入时不被发现击倒所有敌人，或是在战斗中尽量达到高的连击数就是获得高经验的关键。

升级系统采用的是天赋树的系统，部分升级需要有一定前置升级才能投入点数，但整个树状图十分清晰，需要前置的技能都会有白色线连接，一目了然。



战斗（COMBAT）			
名称	花费点数	发动方式	技能描述
Critical Strikes	1	–	完美攻击能造成双倍的伤害。
Blade Dodge Takedown	3	左摇杆+Y键/△键（按住，放开）	在躲避持刀敌人攻击时放开Y键/△键来直接将其击倒。
Special Combo Multi Ground Takedown	4	A键+B键/×键+○键	即时击倒附近所有倒地的敌人（需要连击槽全满）。
Freeflow Focus Mk 2	8	Critical Strikes	当连击槽全满时伤害提高，但在使用消耗连击槽的特殊招式后伤害回到普通水平。
Special Combo Disarm and Destroy	6	X键+Y键/□键+△键	拆卸持枪敌人的枪械（需要连击槽全满）。
Aerial Juggle	1	BBB键，X键/○○○键，□键	在超级斗篷攻击的晕眩后击飞敌人
Batclaw Super Stun	2	LT键+Y键，B键/L2键+△键，○键	在用蝙蝠爪远程抓取敌人后将敌人击晕。
Charged Super Stun	3	B键(按住)/○键(按住)	可以使用斗篷的蓄力攻击直接使敌人倒地。
Special Combo Batarang	4	LT键(按住)/L2键(按住)	释放3个爆炸蝙蝠镖击晕附近的敌人（需要连击槽全满）。
Special Combo Boost	4	–	连击槽全满的要求从8连击下降到5连击
Special Combo Batclaw	8	LT键+Y键（按住）/L2键+△键（按住）	用蝙蝠爪远程抓取敌人并将其即时击倒（需要连击槽全满）。
Special Combo Remote Electrical Charge	5	LT键+B键（按住）/L2键+○键（按住）	发射出连锁的闪电使周围的所有敌人陷入晕眩状态（需要连击槽全满）。
Special Combo Freeze Blast	6	RT，RT（按住）/R2，R2（按住）	投掷大范围的冰冻手雷，使附近的敌人陷入冰冻状态（需要连击槽全满）。
Special Combo Explosive Gel	4	LT键+X键（按住）/L2键+□键（按住）	即时引爆凝胶使附近的所有敌人陷入晕眩状态（需要连击槽全满）。
Weapon Steal mk 2	2	X键+A键/□键+×键	增加夺取敌人近战武器时的有效距离。
Batmobile Assisted Takedown Boost	3	X键+A键/□键+×键	蝙蝠车辅助击倒的发动条件从9连击下降到6连击。

蝙蝠衣（BATSUIT）

名称	花费点数	发动方式	技能描述
Grapple Takedown	1	RB 键，Y 键或 X 键 /R1 键，△键或□键	利用钩索抓取边缘后，如果平台上方有敌人的话可以进行普通击倒或是发动恐惧击倒。
Shockwave Attack	3	A 键 +RT 键，B 键 / × 键 +R2 键，○键	在高空俯冲而下后，发动强力的冲击波击晕附近的所有敌人。
Glide Boost Attack	3	X 键 +RT 键（按住）/ □键 +R2 键（按住）	在高处对准敌人按下 X 键 / □键发动空踢后可以按住 RT 键 /RT 键进行俯冲加速，如果蝙蝠图标在俯冲过程中蓄满，那么这一击将会即时 KO 敌人。
Fear Multi–Takedown x4	6	–	恐惧击倒的人数上限提高到 4
Fear Multi–Takedown x5	8	–	恐惧击倒的人数上限提高到 5
Grapnel Boost Mk3	6	RB 键，AAAA（按住）/R1 键，××××（按住）	发射钩爪后弹出的距离与高度加强。
Grapnel Boost Mk4	8	RB 键，AAAAA（按住）/R1 键，×××××（按住）	发射钩爪后弹出的距离与高度加强。
Melee Armor Level 1	1	–	对近战攻击的防御力增加 25%。
Melee Armor Level 2	2	–	对近战攻击的防御力增加 50%。
Melee Armor Level 3	3	–	对近战攻击的防御力增加 75%。
Melee Armor Level 4	4	–	对近战攻击的防御力增加 100%。
Ballistic Armor Level 1	1	–	对枪械攻击的防御力增加 25%。
Ballistic Armor Level 1	2	–	对枪械攻击的防御力增加 50%。
Ballistic Armor Level 1	3	–	对枪械攻击的防御力增加 75%。
Ballistic Armor Level 1	4	–	对枪械攻击的防御力增加 100%。

道具（GADGET TECH）

名称	花费点数	发动方式	技能描述
Explosive Gel Instant Takedown	1	LT 键 +RT 键设置，LS 键引爆 /L2 键 +R2 键设置，L3 引爆	将爆炸凝胶预设在场景中，当敌人经过时引爆可以将敌人一击 KO。在有多名敌人的情况下，其他敌人会被击晕。
Explosive Gel Stun Duration	2	LT 键 +RT 键设置，LS 键引爆 /L2 键 +R2 键设置，L3 引爆	增加爆炸凝胶击晕敌人的持续时间，只对手动预设的凝胶有效。
Explosive Gel Increased Range	2	LT 键 +RT 键设置，LS 键引爆 /L2 键 +R2 键设置，L3 引爆	增加爆炸凝胶的有效范围，只对手动预设的凝胶有效。
Disruptor Sabotage Boa Drone Controller	2	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	可以使用干扰器射击敌人手上操控无人机的遥控器，当无人机试图攻击时，它会自毁并使控制者触电倒地。
Disruptor Sabotage Drone	8	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	可以使用干扰器射击敌方地面无人载具的武器系统，当其试图攻击时会发生自爆。
Remote Hacking Device Drone Hack Mk2	1	–	在用遥控黑客装置黑掉敌方地面无人载具时，载具无视玩家的时间变为原来的 2 倍。
Disruptor Sabotage Medic	4	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	可以使用干扰器射击医疗兵身上的装置，当其试图复活被击倒的敌人时会被电流击倒。
Disruptor Increase Sabotage Ammo	8	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	将干扰器的弹药上限增加到 4.
Disruptor Sabotage Stun Sticks	4	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	可以使用干扰器射击敌人手上的电棍，当其试图攻击时会被电棍的电流击倒。
Disruptor Sabotage Mine	3	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	可以使用干扰器射击敌人放置的地雷时，可以将其引爆并击倒附近所有敌人。
Smoke Pellet Duration	2	–	烟雾弹的持续时间延长，让蝙蝠侠有更多时间逃脱或施展行动。
Smoke Pellet Area of Effect	2	–	增加烟雾弹的影响范围，使蝙蝠侠可以更好的隐匿或覆盖更多的敌人。
Freeze Blast Proximity Mine	2	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	使投掷的冰冻手雷可以变成一个预设的地雷，冻结靠近地雷的单个敌人。
Freeze Blast Freeze Duration	4	–	使所有冰冻手雷相关的技能冻结持续时间延长。
Freeze Cluster	4	LT 键 +RB 键 /L2 键 +R1 键	投掷一个能影响一定范围的冰冻爆风手榴弹，但这个冰冻爆风只能冻结敌人的下半身，因此仍然要注意其手上武器的攻击。
Freeze Cluster Proximity Mine	4	LT 键 +RB 键 /L2 键 +R1 键	投掷一个能影响一定范围的冰冻爆风地雷，但这个冰冻爆风只能冻结敌人的下半身，因此仍然要注意其手上武器的攻击。
Disruptor Sabotage Detective Mode Scanner	3	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	可以使用干扰器射击能够侦测蝙蝠侠侦探模式的敌人的扫描器，这样在定位完成时，该敌人会因此触电倒地。
Disruptor Sabotage Detective Mode Jammer	3	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	可以使用干扰器射击干扰侦探模式的敌人的装置，这样能够解除侦探模式的干扰，并使该敌人陷入瘫痪状态。
Disruptor Sabotage Sentry Gun Dispenser	2	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	可以使用干扰器射击炮台架设工具，这样在敌人试图架设炮台时会被电流击倒。
Disruptor Optic Deflection Armor	3	LT 键 +RT 键 /L2 键 +R2 键	可以使用干扰器射击侦探模式下无法侦测的敌人的隐形装置，使他们能再次在侦探模式被发现。

道具技巧（GADGET SKILLS）

名称	花费点数	发动方式	技能描述
Gadgets While Gliding Batarang	2	X 键，LT 键连点 / □键，L2 键连点	在高处对准敌人按下 X 键 / □键发动空踢后，在飞行的过程中可以发射蝙蝠镖来击晕附近其他最多 3 名敌人。
Gadgets While Gliding Four Gadgets	3	X 键，LT 键连点 / □键，L2 键连点	将空踢后可以使用蝙蝠镖击晕的敌人增加到 4 名。
Gadgets While Gliding Five Gadgets	3	X 键，LT 键连点 / □键，L2 键连点	将空踢后可以使用蝙蝠镖击晕的敌人增加到 5 名。
Gadgets While Gliding Explosive Gel	2	X 键，LT 键 +X 键 / □ 键，L2 键 + □键	在高处对准敌人按下 X 键 / □键发动空踢后，在飞行的过程中可以对附近的敌人发射爆炸凝胶，使其短暂瘫痪。
Gadgets While Gliding Batclaw	2	X 键，LT 键 +Y 键 / □ 键，L2 键 + △键	在高处对准敌人按下 X 键 / □键发动空踢后，在飞行的过程中可以用蝙蝠爪抓取另一名敌人，允许在着地时将其拉扯过来并继续攻击，但两名敌人的距离不能离得太远。
Gadgets Wile Gliding Remote Electrical Charge	2	X 键，LT 键 +B 键 / □ 键，L2 键 + ○键	在高处对准敌人按下 X 键 / □键发动空踢后，在飞行的过程中可以对附近的敌人发射电流，使其短暂瘫痪。
Gadgets While Gliding Freeze Blast	2	X 键，RT 键，RT 键 / □键，R2 键 +R2 键	在高处对准敌人按下 X 键 / □键发动空踢后，在飞行的过程中可以对附近的敌人投掷冰冻手雷，使他们冻结。
Twin Aimed Batarangs	2	LT 键 +RB 键 /L2 键 +R1 键	可以投掷可以同时击晕附近 2 名敌人的连锁蝙蝠镖。
Triple Aimed Batarangs	3	LT 键 +RB 键 /L2 键 +R1 键	可以投掷可以同时击晕附近 3 名敌人的连锁蝙蝠镖。
Batclaw Disarm Firearm	1	LT 键 +RT 键或 LT 键 +Y 键 /L2 键 +R2 键或 L2 键 + △键	蝙蝠爪可以抓取敌人手上的枪械并使其掉落，但敌人可以再次将其拣起使用。
Batarang Stun Duration	1	–	延长蝙蝠镖击晕敌人后的倒地时间。
Remote Controlled Reverse Batarang	2	LT 键（按住），RB 键（按住，放开）/L2 键（按住），R1 键（按住，放开）	投掷一个可以锁定指定敌人的遥控蝙蝠镖，由于这个蝙蝠镖是从身后攻击，因此可以迷惑敌人面朝错误的方向，为潜行提供便利。
Batarang Combat Damage	4	LT 键连点 /L2 键连点	增加战斗中快速蝙蝠镖的伤害。

蝙蝠车（Batmoible）			
名称	花费点数	发动方式	技能描述
Super Eject Level 1	4	A键（按住），A/×键（按住），×	增加从蝙蝠车中弹射的高度，操作与普通弹射不同的是，第一下A键/×键要先蓄力。
Super Eject Level 2	8	A键（按住），A/×键（按住），×	大幅增加从蝙蝠车中弹射的高度，操作与普通弹射不同的是，第一下A键/×键要先蓄力。
Ram Charge	4	RT键+Y键/RT键+△键	在追击模式下发动速度爆发时，如果速度足够快可以直接撞毁敌方的地面无人载具。
Afterburner Recharge Level 2	2	–	增加追击模式下速度爆发系统的恢复速率。
Afterburner Recharge Level 3	4	–	大幅增加追击模式下速度爆发系统的恢复速率。
Dodge Thruster Boost	8	左摇杆+AA键/××键	在战斗模式下允许车辆作连续2次的平移，使得更好地躲避敌方载具的攻击。
Armor Level 1	1	–	蝙蝠车的防御力增加25%。
Armor Level 2	2	–	蝙蝠车的防御力增加50%。
Armor Level 3	3	–	蝙蝠车的防御力增加75%。
Armor Level 4	4	–	蝙蝠车的防御力增加100%。

蝙蝠车武装			
名称	花费点数	发动方式	技能描述
60mm Cannon Reload Speed	2	–	提高加农炮的射击速率。
60mm Cannon Reload Speed	4	–	大幅提高加农炮的射击速率。
60mm Cannon Chassis Shot Damage	4	–	增加射击敌方载具本体部分的伤害。
60mm Cannon Turret Shot Damage	4	–	增加射击敌方载具炮台部分的伤害。
60mm Cannon Cobra Lure	3	–	加农炮射击会诱使敌方的重型坦克Cobra到达射击的地点，给予玩家埋伏的机会。
Emergency Weapon Energy	2	–	当蝙蝠车护甲下降到危险状态时，自动蓄满2条副武器槽。
Energy Storage Protection	8	–	每当副武器槽被蓄满，槽体不会因攻击而下降。
Vulcan Gun Accuracy	1	–	火神炮连射时会更加稳定。
Energy Absorption Efficiency	4	–	增加击毁敌人载具时副武器槽的增加速率。

New Game +

游戏存在二周目的概念，以任意难度通关后，标题画面会出现CONTINUE STORY+的选项，在二周目的游戏中，有以下的特点：

1. 游戏难度变更为Knightmare，且无法中途更改。

2. 敌人的攻击提示关闭。

3. 敌人行动更加聪明，且体力和攻击都变得更高。

4. 敌方载具攻击提升，攻击频率上升，但仍然能看到攻击轨迹。

5. 所有已获得道具以及升级继承。

6. 谜语人挑战收集进度继承，但猫女相关的支线任务部分会重置。

7. 支线任务进程会被重置。

可见实际上二周目只是用通关后升级的状态挑战一次最高难度，但是由于支线任务进程会被重置，建议在Easy难度通关并完成所有最高通缉任务，在获得游戏100%完成度后，再去进行二周目的挑战，并解锁惟一与二周目相关的成就/奖杯The Long Halloween。

THE LONG HALLOWEEN

以下流程部分将会涉及到部分主线剧情，还没玩到该部分或者对剧透反感的玩家请务必注意。

序幕

剧情：阿克汉姆城事件九个月后，早已死去的小丑（Joker）终于被推进了火化炉。随着戈登局长（Jim Gorden）按下火化的按钮，这个哥谭市的最大噩梦终于告一段落。虽然最大劲敌仿佛已经成为过去，但对于蝙蝠侠来说，属于他的最终章才刚刚开始。随着稻草人（Scarecrow）发动了毒气攻击，哥谭史上最漫长的万圣节，也由此正式拉开了序幕。



流程要点：1. 序幕大部分都是剧情演出，点火是要按住○/B键，可别光顾着看小丑遗容忘了操作。

2. 操作警官（Officer Owen）的部分同样是剧情演出，只要找到那位坐在角落的红衣男子就行。

哥谭史上最漫长的一晚

剧情：随着稻草人毒气威胁的升级，哥谭市开启了紧急疏散程序。随着哥谭市民的不断撤离，哥谭市瞬间变成了一座空城。留下来的除了那些臭名昭著的罪犯之外，还有蝙蝠侠和他的伙伴们。当然，在这次事件中，戈登局长和他所带领的哥谭市警察依然站在了蝙蝠侠的一边。而要解决这次事件，当务之急不是要找到稻草人，而是要找到和解除他的毒气，然而用毒可不是蝙蝠侠的专长，看来这回要寻求一下来自于大自然的帮助了。



流程要点：1. 游戏正式开始后，玩家可以先居高临下看看哥谭市美丽的夜景。虽然笔者相当了解玩家那渴望探索哥谭的心情，不过现在还是先去找戈登局长了解一下现状吧。

2. 搜救失踪的警官算是本作的第一场正式战斗，战斗的要点基本和系列前作一模一样。系列新手也可以借此来熟悉一下本作的战斗节奏，总体来说，一味的按键会使得战斗节奏变乱，而有节奏的按键则能提高战斗的效率。

3. 呼唤蝙蝠车后便会进入本作第一场蝙蝠车追逐战，按下○/B键可以锁定敌人车辆，锁定后再按下○/B键便可以攻击车辆，撞击敌人车辆同样能给予巨大的伤害。玩家也可借此来熟悉一下蝙蝠车的操作，蝙蝠车的操作有点别扭，速度感和厚重感并重使得它的转弯和一般车辆完全不同。虽然皮糙肉厚的蝙蝠车可以在路上横冲直撞，但是撞到障碍物后还是会减速的，在追逐战时要注意这点。



4. 追逐战后审问从车上下来的佣兵后便能得知毒藤女(Poison Ivy)的囚禁位置，之后的战斗除了场地小了一点之外，和第一战基本没区别。

5. 之后玩家需要遥控蝙蝠车战斗，操作方法是按下 L1/LB 键然后选择蝙蝠车，对付人形敌人直接开炮就行。放心，这炮杀不死敌人的(笑)。之后玩家可以选择进入载具战的教学，一周目的话推荐玩家选择。

6. 载具战的操作相当简单，L2/LT 进入载具战模式，R2/RT 射击。敌人的弱点是其车体上发紫光的部分(后期不同敌人的弱点位置会发生变化)，攻击该处能一击必杀，留意敌人的攻击轨迹便可躲开敌人攻击。不受伤害的同时击毁敌人车辆后能获得能量，能量累计到一定程度后便能使用特殊武器，现在的玩家只有跟踪导弹，累计两条能量槽后连点□/X 键便能同时锁定四个敌人并发动同时攻击。战斗结束后把毒藤女送去哥谭警察局便可，中途还会有一场强制载具战，活用之前教学学到的东西便可。

追踪稻草人

剧情：全副武装的雇佣兵和数量众多的无人战车，这可和之前对付过的那些市井流氓不一样。稻草人虽然是个难缠的罪犯，但他却不具备筹划和指挥这种军事力量的能力。事态的发展让蝙蝠侠再一次意识到这次事件的严重性超乎想象，但在神谕(Oracle)和新装备的帮助下，蝙蝠侠还是设法找到了稻草人的所在地，是时候登门拜访一下这位老朋友了。

流程要点：1. 到达警局后，玩家可以逛一下警局，证物房里可放着不少熟悉的东西。里面还放着上代蝙蝠侠在阿克汉姆城忘记拿走的电流发射装置(Remote Electrical Charge)，打碎玻璃拿走就行。

2. 流程进展到此，三个支线也会正式开启，分别是：搜救消防员(The Line Of Duty)、完美犯罪(Thr Perfect Crime)和谜语人的复仇(Riddler's Revenge)。各支线的详细玩法可以参考本文的支线部分。

3. 来到信号塔后发现电路早已损坏，需要蝙蝠车的“Power Winch”供电才能启动信号塔，但问题来了，笨重的蝙蝠车怎么才能上屋顶?

4. 获得“Power Winch”后，进入载具战模式，发射“Power Winch”拉下对面的招牌后加速冲刺便能来到对面的屋顶上。之后的驾驶部分利用载具战模式通过狭窄的地形便可。之后玩家需要把“Power Winch”发射到对面后，再用它把悬挂在墙壁上蝙蝠车慢慢拉上来即可。之后的通电部分需要玩家有节奏地按 R2/RT，这样的操作玩家在后面的流程部分还会遇到不少。

5. 解救人质部分玩家需要先用蝙蝠镖(Baterang)把房间里的其中两个敌人引出来，随便往地上来一发敌人就会傻乎乎地走出来了。本作的潜入要点基本和系列前几作一模一样，这里就不多说了，具体可参考前文的系统部分。

6. 解决两名敌人后，蝙蝠侠会获得新的装甲(Batsuit V8.03)，本作的新系统“恐惧击倒”就会开启，利用这个就可以一次性地以潜行的状态击倒复数个敌人。值得注意的是，每使用一次后需要潜行击倒一名敌人后方能继续使用。



7. 之后搜索信号的部分，左右摇杆分别对应一个信号，玩家需要把两个信号的范围交叉，然后找到信号最强的地点。玩家需要找的地点在大地图的最右边。

噩梦重演

剧情：在突击稻草人所在地的过程中，蝙蝠侠和一名自称为“阿克汉姆骑士”的敌人相遇了。初次见面的他仿佛相当憎恨着蝙蝠侠，这位新敌人不光身手不凡而且有着统领佣军的领导力。在拯救化工厂员工的过程中，蝙蝠侠甚至和阿克汉姆骑士交了一次手。

在处理了化工厂的人质问题后，蝙蝠侠终于找到了稻草人。显然稻草人这次是有备而来，放置在这里的毒气只是一个诱饵，为的就是引开蝙蝠侠然后把神谕捉走。然而即便是个诱饵，毒气炸弹依然是个炸弹，蝙蝠侠也作了必死的决心来解除这个炸弹。最后虽然在千钧一刻之际把炸弹解除了，但同时神谕却已被稻草人抓走，而更可怕的是，那位本应已经被推进焚化炉的噩梦，竟然以另一种形式重新回到蝙蝠侠的身边。



流程要点：1. 搜索人质位置的部分只需要在手柄震动的时候按住 X/A 键即可，一共五个。

2. 接着玩家需要救出化工厂的五个人质。先去救出入口附近的人质，全灭敌人后记得把化工厂大门打开，然后把蝙蝠车开进来。

3. 下一个人质的前方有一道墙壁，需要利用蝙蝠车拉倒，里面的敌人全部蝙蝠车伺候即可。剧情过后利用遥控蝙蝠车解除困境，接下来把剩余的敌人全灭并把人质送回大门处便可。

4. 在继续前进之前，玩家需要给自己的蝙蝠车搭一个“跳台”。为此玩家需要在上方的平台上打开开关，在那里玩家会第一次遇到拿剑的敌人，此时的他们还和一般杂兵无异，惟一需要玩家注意的是他们的攻击比较花哨，反击时机和一般杂兵有点不同。

5. 在接下来的流程中，玩家需要不断重复“打开铁门——遥控蝙蝠车拉断气管——前进打开铁门”，中途还需要蝙蝠车摧毁破墙和把电梯拉上来。接下来的部分就很简单了，全灭敌人解救人质即可。



6. 从地下出来后会有一场和阿克汉姆骑士的 BOSS 战，没什么难度，武装直升机的导弹记得用机枪(R1/RB 键)击落即可，值得一提的是，此战利用机枪攻击 BOSS 的效率远远高于使用主炮。接下来原路返回大门被人质送走便可。

7. 把墙壁用炮打开后，玩家需要再次搭一个“平台”让蝙蝠车飞跃进去。

8. 在接下来的流程中玩家会第一次遇到移动炮台，对付它们的方法相当简单，要不就躲开它们那泛红光的扫描范围然后从背后把它摧毁，要不就用遥控黑客装置(Remote Hack Device)对付即可。在这里只要从下方的管道攻击敌人即可。在下一个场景中玩家会遇到一个正在演讲的敌



人，这个场景敌人相当多，在这里玩家会第一次遇到“医护兵”，这种杂兵一身白衣，顾名思义他们能在战斗中把被击倒的敌人救醒，流程的后面还能为友军加上电能护罩。总而言之，无论在正面战斗还是潜行部分都是个相当棘手的存在，必须优先解决。

9. 最后的潜入部分相当简单，玩家只要居高领下然后观察敌人动向即可。由于敌人正忙于设置毒气，所以行动规律相当容易被掌握。而且场景被分成了三个小区域，不同小区域之间的敌人只会自顾自，并不会有互动，所以分开击破即可。

10. 移动毒气弹的时候要小心不能动作太大，轻推摇杆即可。接下来的都是些剧情演出而已，最后开蝙蝠车逃离化工厂即可。

搜救神谕

剧情：神谕，她的另外一个名字是芭芭拉·戈登，戈登局长的女儿，同时也是前任蝙蝠女。因伤本应在敌后活动的她却被敌人发现藏身点并被敌人捉走，而知悉真相的戈登局长也对蝙蝠侠隐瞒他把女儿陷于险地的行为感到相当愤怒，并声称要与蝙蝠侠决裂。即便如此，蝙蝠侠依然对将要做的事情相当坚定：找到神谕，找到稻草人，然后拯救哥谭。

流程要点：1. 在钟塔的潜入部分玩家会再次遇到医疗兵，就如之前所说的，这个敌人的威胁度相当大，尽快解决他能让玩家的潜行轻松不少。

2. 在搜索神谕去向的过程中，玩家会需要查看监控视频以知道神谕的去向。左摇杆可以快进或倒退影像，此时的玩家只要紧盯着右上角的屏幕即可，发现载着神谕的车辆后扫描即可。

3. 声呐系统（Forensics Scanner）的使用方法是进入载具战模式，然后按十字键↑来开启系统然后跟着车胎痕前进即可。

4. 在前进的过程中玩家会遇到敌人放置了一个类似于地雷的东西，上去调查后触发除雷战。玩家需要在限定范围内和敌人的战车群战斗，战斗的难点在于狭小的战斗场地，尽量以最小的动作来躲开敌人的炮火，可以最大程度地避免自己把自己逼近无路可逃的困境。排除地雷后该支线（Campaign For Disarmament）也同时开启，从现在开始玩家就可以开始拆除分布于哥谭的各个地雷了。

5. 跟踪到一定程度，玩家会发现通往 Miagni Island 的桥被升上去了，蝙蝠侠必须先去桥的另一边手动把桥放下来。在接下来的潜行部分玩家会第一次遇到操纵无人机的敌人。除了会操纵无人机之外，该种敌人和一般敌人基本无异，使用遥控黑客装置能使无人机的视线暂时失灵，后期还能操纵无人机反过来攻击敌兵，但是因为现在玩家还没有遥控黑客装置，所以现在还不能这样做就是了。



6. 打开开关后玩家熟悉的谜语人（Riddler）正式出场，玩家需要去废置孤儿院那里把猫女（Catwoman）救出来。孤儿院的战斗算是本作中玩家第一次遇到的组队战斗，连击到一定程度后按下 L1/LB 可以发动双人合体攻击，能一击必杀大多数敌人。之后谜语人的支线也算是正式开始，玩家需要完成谜语人给出的关卡以解救猫女。

7. 在返回蝙蝠车的途中，玩家会遇到人蝠（Man Bat），支线追捕人蝠（Creature Of The Night）也会同时开启。

8. 接下来的流程和之前一模一样，依旧使用声呐追追寻车胎痕，不同的是路上多了一些敌人的战车，消灭干净便好。

9. 在调查车祸现场的部分，和之前查看监控视频的部分有点类似，不过玩家需要依次调查不同的部分来逐渐还原整个车祸，每还原一部分就会出现新的调查对象。要调查的对象分别是车的残骸、司机尸体、副驾驶位、飞落的车门、神谕跳车的位置、她身旁的子弹，最后是她着地时扔下的线索。

10. 完成上一部分后，支线黑暗骑士的继承者（Heir To The Cowl）和燃烧中的哥谭（Gotham On Fire）将会开启。



夜翼再临

剧情：不愧是前任蝙蝠女，即便被阿卡汉姆骑士捉走，她还是设法留下了线索。可惜的是阿克汉姆骑士还是魔高一丈，蝙蝠侠虽然把他的一个据点给摧毁了，但却还是找不到神谕。在继续搜索神谕的途中，蝙蝠侠找到了另一条线索：为阿克汉姆骑士供应武器的企鹅人（Penguin），而这条线索也让蝙蝠侠遇到了另一名老熟人：夜翼（Nightwing）。

流程要点：1，在韦恩塔里玩家可以第一次选择蝙蝠车的升级，分别是“CPU Virus Upgarde”（消耗能量槽使敌人成为友军）和“Weapon Generator MK Ⅲ”（增加能量蓄满的速度），按自己爱好选择即可，流程中一共有三个升级分别对应三次升级机会，因此最后玩家肯定能获得所有升级，所以玩家无需担心会错过。



2. 在进入下水道前玩家会遇到一大波敌人，解决即可。

中途的机关需要玩家使用遥控蝙蝠镖（Remote Controled Baterang）打开开关，并使用“Line Launcher”跨越障碍。

3. 当来到满是敌人的隧道时先不要慌张，只要一直待在上方敌人便不会发现你。来到隧道尽头后顺着下方通道来到尽头房间即可。

4. 在小房间的战斗中玩家会第一次遇到大块头敌人，这种敌人需要先用○/B键眩晕他之后连续攻击方能击倒。随着战斗的展开房间的敌人会越来越多，中途还会混进来一个医护兵，此时的他有着为队友增加电能护罩的能力。如果玩家直接攻击持有护罩的敌人的话会受到电击伤害，使用电流发射装置攻击能使护罩失效（R1+○/RB+B）。当然，优先解决医护兵才是王道。

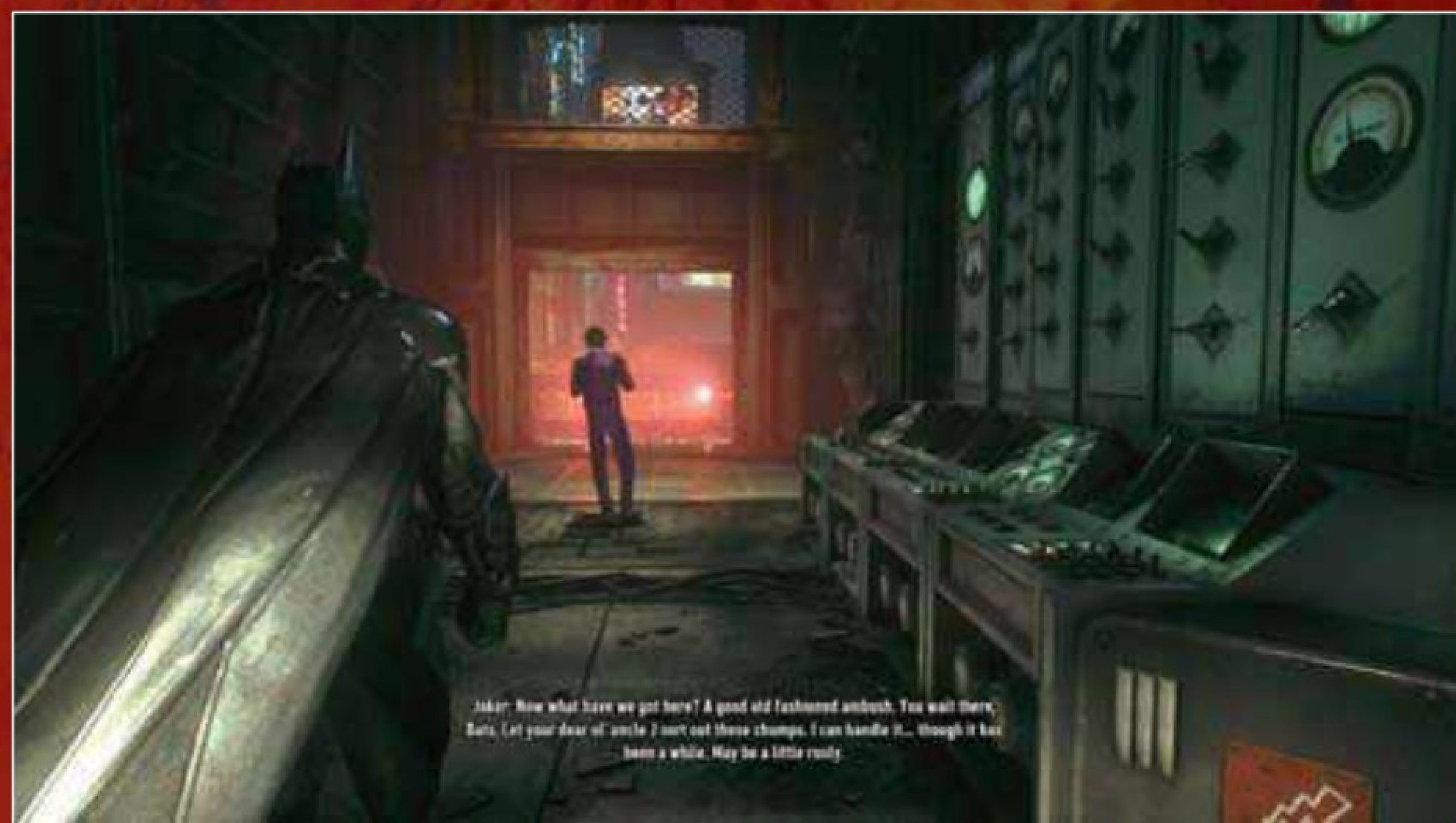
5. 之后的追击战和之前的类似，只不过目标的血量更加多而已，该段流程过后支线追击装甲车（Armored And Dangerous）开启。

6. 和夜翼汇合后获得新装备干扰器。此装备相当霸道，升级后能让很多敌人的装备失效并成为”自杀性兵器“，可惜弹药有限，使用时机需要提前斟酌一番。

7. 在进入企鹅人老巢之前，还有一个潜行部分，不过除了两个自动炮台之外，敌人都是普通的杂兵而已，不值一提。

8. 和夜翼并肩作战的部分和之前的猫女类似，多利用合体攻击能使战斗事半功倍，这里的敌人除了几个大块头之外都是些普通的杂兵而已。这部分完成后支线军火走私贩（Gunrunner）开启。

9. 出来的时候小心埋伏，像以往一样用蝙蝠车解围即可。





遥控黑客装置操纵无人机攻击敌人，使用这个方法能同时击倒范围内的多个敌人，而且攻击后无人机会自毁。不过由于要离操纵者很近距离方能发动，能使用的场合反而不是很多。

4. 利用平衡解谜的部分不算很难，鉴于玩家在这飞艇上会遇到很多类似的谜题，笔者在这里简单说一下要点：在获得平衡装置控制权后，屏幕的右上方会有一个类似信号槽的东西，没信号时玩家将不能操纵飞艇平衡。会被平衡影响到的东西只有集装箱，部分集装箱上会有指示灯，利用遥控黑客装置可以切换集装箱的状态，其中红色会使得该集装箱和其他集装箱锁在一起，而绿灯则是解锁。反复调节平衡驱使集装箱撞击玻璃还能破坏玻璃。

5. 在这里玩家会第一次遇到手持利刃的大块头，躲开利刃攻击的方法是按住△/Y并把摇杆推后，然而除了这个之外，这种大块头的对付方法和空手的没什么不同。

6. 收集斯塔格指纹的部分也是和之前那两次类似，这次玩家需要找的是斯塔格手着地或者扶住栏杆的影像，简单而言便是，有可能留下指纹的部分就是玩家要找的影像。四个镜头每个镜头对应一根手指的指纹，一共需要四个指纹。

7. 在这里玩家又可以选择一次蝙蝠车的升级，分别是上一次玩家没选择的那个和“EMP”（消耗能量是周围敌人陷入行动不能状态）。

8. 飞艇上的最后一次潜行部分玩家会遇到机枪男，正如游戏中蝙蝠侠自言自语说的那样，这个敌人一般要留到最后解决。对付方法是直接上去揍就行，记得看准时机反击即可。

来自天空的恐惧

剧情：通往稻草人的下一条线索指向了西蒙·斯塔格（Simon Stagg）。虽然不想蝙蝠侠富可敌国，但他依然拥有着两艘飞行在哥谭市空中的飞艇。虽然中间走了一些弯路，但蝙蝠侠还是设法找到了斯塔格，并知道了稻草人真正的大杀招：Cloudburst。这种毒气可以影响人们的心智甚至机器的运作，范围可达整个哥谭市。

在第二首飞艇上蝙蝠侠终于找到了稻草人，然而由于幻觉和稻草人神经毒素攻击的原因，蝙蝠侠最后还是让稻草人带着Cloudburst逃之夭夭。而最让蝙蝠侠崩溃的是，失踪已久的神谕也由于稻草人毒素的影响，陷入了巨大的恐惧并最终在蝙蝠侠的眼前自杀。

流程要点：1. 在登上飞艇之前，玩家首先要把敌人布置在周边的防御炮台给毁废了。之后的潜行部分会遇到新敌人，该种敌人在玩家使用扫描模式一段时间后能侦查到玩家的所在地。只要注意这个，其与敌人老方法应付即可，优先解决无人机能使潜行事半功倍。在这部分流程结束后，支线占领哥谭（Occupy Gotham）也会开启。

2. 在获得遥控黑客装置就可以打开通往飞艇内部的铁门了，飞艇中的绝大部分谜题都和这装备有关。

3. 之后系统会演示一下使用

昔日之敌 今日之友

剧情：为了最大可能地减少Cloudburst的杀伤力，而且时间紧迫，制作解药显然已经不再可能。然而植物却能中和这种毒素，



而谁才是哥谭市里最了解植物的人？蝙蝠侠能找的人也只有毒藤女了。在获得了毒藤女的帮助后，接下来蝙蝠侠要做的，就是把位于哥谭市地下的古老植物给唤醒。当然，阿克汉姆骑士和他的佣兵们依然会阻挡着蝙蝠侠的前进。

流程要点：1. 在首次遭遇Cobra Tank中，玩家需要依次扫描它的后边和左右两边以得知弱点。

2.Cobra Tank的弱点只有一个，那就是后方。玩家需要绕到其后方锁定其弱点开炮即可，稍后的流程中玩家还会一次性遭遇多台这样的坦克，专挑落单的敌人下手即可。他们的“视线”范

围只有扫描器的前方，一般而言，只要你处于它后方，只要不开炮，无论你做什么它基本不会发现你。

3. 寻找巨大植物相当简单，只要开启声呐系统追根溯源即可，来到根部后长按 L3 键唤醒它即可。流程进行到此，支线双面人劫案（Two-Faced Bandit）也会开启。

4. 重返 Penessa Studios 的时候别忘了把冷冻手榴弹拿上，它放在左边的空牢房旁。

5. 对付空中无人机的方法是飞到它的上面然后按□ /X 键即可，支线部分玩家还会遇到不少类似的无人机，部分飞行高度比较低的可以用蝙蝠车直接击落。



6. 第一个平台只要使用遥控黑客装置使盘旋其上空的无人机失效即可轻松把上面的装置破坏。第二个就要费点功夫了，除了要把上面的敌人全部搞定之外，还需要在两个移动炮台的监视下方能把装置破坏，由于遥控黑客装置最多只能同时作用于一座炮台上，所以先把其中一个失效，然后捉紧时间把两个炮台都破坏即可。

7. 接下来的流程就简单多了，之后的潜入部分和之前没太大差别，但从现在开始地下通道将变得不再安全，进入警戒状态的敌人会往里面扔燃烧弹，如果玩家在里面的话会受到伤害。另外一个必须注意的是使用蝙蝠车摧毁炮台的部分，由于平台狭小，小心躲闪炮台的攻击，炮台攻击力不仅高而且是全方位的，来袭的导弹可以用机枪击落。

三个小丑一台戏

剧情：就在蝙蝠侠正在为寻找 Cloudburst 焦头烂额之际，小丑女（Harley Quinn）袭击了蝙蝠侠位于 Penessa Studios 的实验室，把三个“小丑感染者”全部释放了出来。幸亏在罗宾和新装备的帮助下，最后蝙蝠侠还是成功把小丑女给关了起来。然而蝙蝠侠显然低估了小丑的疯狂，而这疏忽也使得所有的感染者都落得一个死亡的下场。而渐渐陷入疯狂和内疚的蝙蝠侠为了保护罗宾，决定把罗宾关在隔离房里。蝙蝠侠的为数不多的盟友也因此变得更加少了。

流程要点：1. 使用声音合成器复制小丑女声音相当简单，判定其实相当松，声音听起来差不多就行，之后玩家就可以用这个装备来引导敌人走向指定的方向了。值得注意的是，吸引敌人走向陷阱的方法（例如引导敌人去使用被影响的弹药箱）在同一个场景中只能用一次，想故技重施的话敌人会拒绝。

2. 之后的潜入部分需要注意的是敌人在陷入警戒后会在场景中放置移动炮台，玩家可以提前提前使用在移动炮台的箱子上（放在弹药箱的旁边，一般比较小），这样的话敌人一旦使用炮台就会被电晕。





3. 之后玩家会遇到持盾的敌人，对付他们要先按○ /B 键眩晕他，然后依次按 X/A 和□ /X 键方能把他击倒，和罗宾并肩作战的部分和之前类似，这里就不多说了。

4. 第一个“小丑”对付方法比较传统，就是潜入战而已。而由于有罗宾的协助，击倒机枪男也成为了可能，这里的敌人除了机枪男都是一般的敌人而已，用普通方法应付即可。最后踢门的情节里把握好时机按下△ /Y 键可以让罗宾不用受到来自蝙蝠侠的嘲讽。（笑）

5. 在通往第二个“小丑”的路上需要玩家躲在地下通道然后使用声音合成器指挥敌人“帮你”开门。战斗的部分和之前的没什么差异，值得注意的 BOSS 的攻击是不可反击的，利用翻滚躲得远远的就好，利用合体攻击才能对他造成伤害，其中最后两次合体攻击中途还需要玩家时不时按下△ /Y 键方能继续对 BOSS 造成伤害。另一点值得注意的是，此战的杂兵是无限的（BOSS 会不停把敌人救醒），所以一有合体攻击的机会就使用吧，速战速决才是王道。

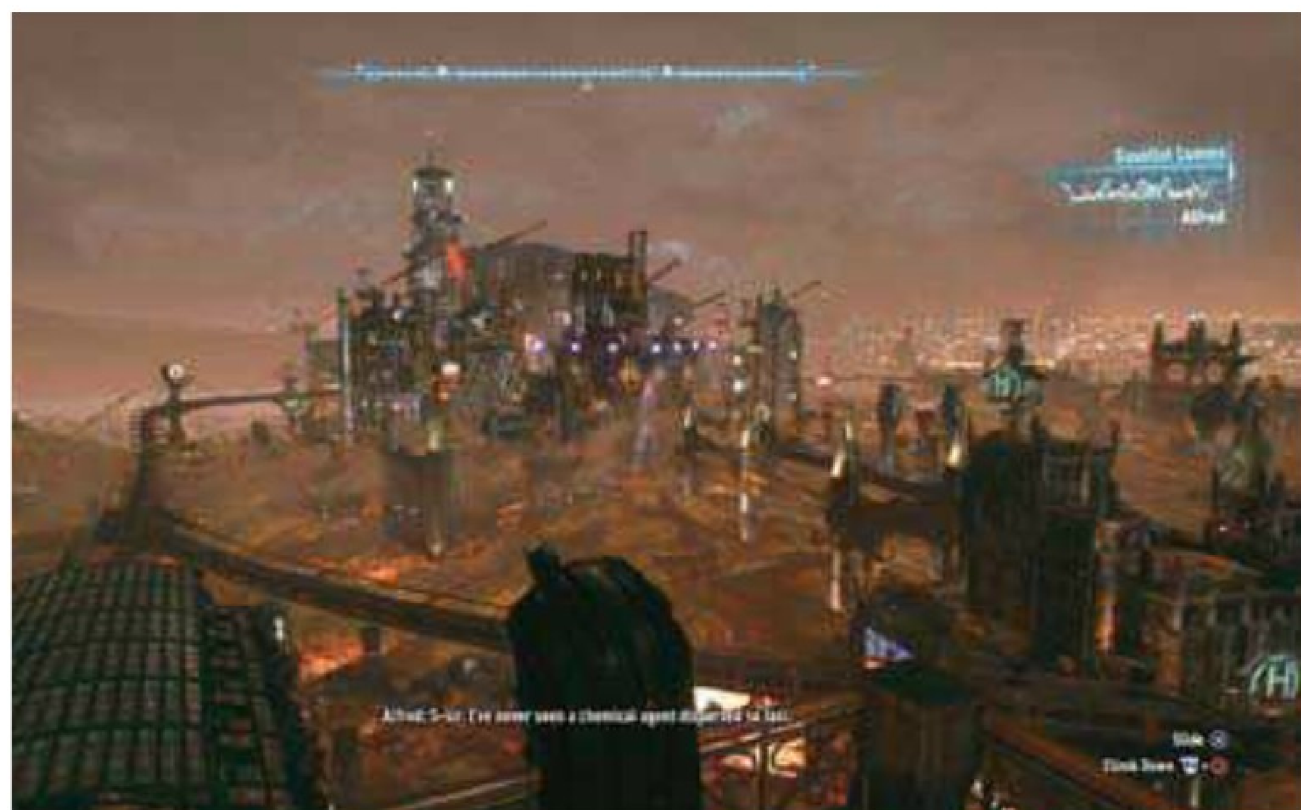
6. 在和第三个“小丑”作战前，玩家要先输入一段密码。这个密码可以通过观看监控录像来获知，但由于在输入第一个数字后 BOSS 会把密码挡住，玩家只能通过镜子的倒影来获知密码，而镜子里的一切都是倒过来的，所以 ... 聪明的读者你大概已经知道正确的密码了吧。

7. 接下来的部分大概是本作给笔者留下印象最深的场景之一了。玩家需要操纵罗宾在小丑不察觉的前提下把五个炸弹解除。话虽如此，玩家需要注意的不是那个正在高歌一曲的“小丑”，而是聚光灯，只要在被聚光灯照射到才算是被发现。之后玩家还会有一次选择升级蝙蝠车的机会，这次和之前一样，按自己需要选择即可。

8. 小丑女“劫持”罗宾的情境中，只要耐心等待小丑女来到玩家上方便能制服她，接着只要全灭敌人即可。

大自然永远是最后的赢家

剧情：正如毒藤女之前所说的：Natural always wins.（大自然永远是最后的赢家）在哥谭市濒临毁灭之际，只有大自然才是最后的救星。蝙蝠侠意识到这一点，阿克汉姆骑士也意识到了这一点。在帮忙解决了袭击毒藤女的敌人之后，Cloudburst 终于还是发动了。在它的影响下，哥谭市笼罩在毒雾当中，受它的影响哥谭市里留下的各位暴徒们开始了互相残杀，甚至连蝙蝠车也失去效用。



即便是在如此不利的情况下，蝙蝠侠还是设法找到了中和毒素的方法，并且把 Cloudburst 摧毁。然而为了获得这次战斗的胜利，蝙蝠侠一方还是付出了昂贵的代价 ...



流程要点：1. 在上一部分的流程结束后，支线朋友有难（Friend In Need）开启。

2. 保护毒藤女的第一战中，玩家只要呆在指定的范围内和敌人作战，便能在战斗过程中获得来自毒藤女的帮助。毒藤女的攻击对敌人都是一击必杀的，可惜的是攻击频率略低。

3. 之后的 Cobra Tank 就要玩家自己来对付了，对付方法可以参考前文，专挑落单的下手即可。

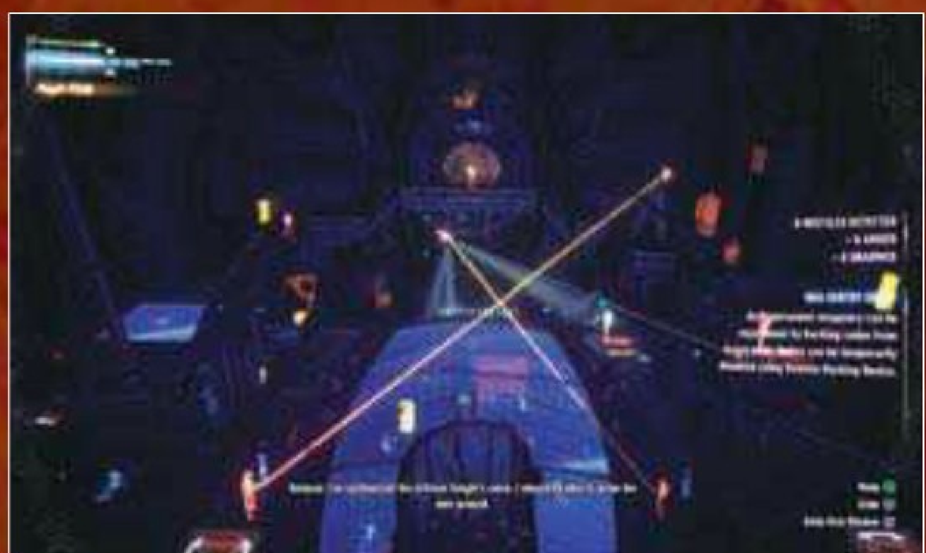
4. 之后的流程中由于毒气蔓延至整个哥谭，所以在消除毒气之前，玩家将不能继续完成其他支线。所以在上一战结束后，笔者推荐去清一清支线和敌人的战车，特别是后者，清理干净能使玩家接下来的流程轻松一点。

5. 重返飞艇后使用声音合成器复制斯塔格的声音开门即可。之后潜行部分的场景中有两台无人机和两个医护兵，提前解决这四个敌人剩下的敌人就轻松多了，升级后的用在医疗兵上效果拔群。

6. 由于哥谭市内布满毒气，所以蝙蝠车的雷达也同时受到影响。虽然导航系统依然能用，但是雷达却完全失效，玩家也不能确认敌人的位置。这也是为什么笔者在上文说道要提前把敌人的战车给清一清，这样能使玩家的流程路上减少很多麻烦。



7. 为了唤醒另一株沉睡在哥谭地下的古老植物，蝙蝠侠需要再次前往哥谭的地下通道。在通道入口前玩家会遇到敌人战车的阻扰，由于雷达失效的缘故，笔者推荐玩家顺着场景的一边突围出去。场景是环形结构，往一边突围过去不光能减少被夹击的机会，绕一圈后还能攻击敌人的大后方。



8. 步行去开铁门的流程中只要使用遥控黑客装置在战车身上便能轻松通过，小心拐角处的敌人即可。

9. 之后的平台部分要先把其固定锁解除，然后遥控蝙蝠车再利用其重量升起平台，之后再把平台的固定锁锁住变形，平台搭好后就可以让蝙蝠车飞跃过来了。

10. 唤醒第二个植物后的战车战是本作的难点之一，敌人总共有 40 台而且从四面八方包围玩家。这一战和之前保护毒藤女一战类似，只要玩家呆在指定范围内，毒藤女便会辅助玩家战斗，但由于敌人数量太多，玩家待到中间的话很容易被敌人攻击，特别是导弹攻击，同时两个方向袭来的话玩家想躲也躲不开。战斗初期推荐玩家直接无视毒藤女的辅助，先往场景中教堂的另一边移动，利用建筑物可以挡住敌人的大部分导弹攻击，而且由于地形的缘故，被敌人包围的几率也会大大减少。战斗胜利之后就是跟阿克汉姆骑士的正面战斗了。

BOSS: 阿克汉姆骑士

这次姑且算是本作中和阿克汉姆骑士的第二次战斗（第一次是直升机），本战中阿克汉姆骑士将会驾驶着一台装备着 Cloudburst 的战车。当然，在开战前得先把它身边的 Cobra Tank 全部消灭干净再说。接着和第一次遇到 Cobra Tank 类似，把它的四个弱点从四个不同方向扫描出来后便是和它的正式战斗了。

第一阶段的战斗和对付 Cobra Tank 有点类似，玩家需要在不被它发现的前提下把四个弱点击破，注意它的扫描范围然后锁点弱点攻击即可。每击破一个弱点后 BOSS 都会追击玩家，专心逃跑一段时间待 BOSS 冷静下来后再次重复以上过程即可。四个弱点都被击破后战斗进入第二阶段。

第二阶段开始后玩家就不需要东躲西藏了，直接攻击 Cloudburst 那个明显的弱点即可。阿克汉姆骑士的战车攻击方法基本就是之前玩家遇到过所有杂兵的集合体。攻击速度比起一般杂兵来快了不少，小心躲闪炮击和利用机枪击落导弹。虽然 BOSS 攻击相当凶猛，但实际上只要玩家保持攻击效率，战斗很快就能结束。



直面恐惧

剧情：Cloudburst 的威胁已经过去，但稻草人和阿克汉姆骑士却依然逍遥法外，戈登局长也依然下落不明。然而哥谭市警察侦查到的一个神秘信号使得蝙蝠侠获得了阿克汉姆骑士和戈登局长梭所在地的线索。而经历一番大战后，蝙蝠侠终于战胜了阿克汉姆骑士并获知了他的身份：本应死去的第二代罗宾杰森·托德(Jason Todd)。

然而更让人惊讶的事情还在后头，神谕并没有死去而是被稻草人禁锢起来而已，而被蝙蝠侠关押着的罗宾，反而被稻草人捉了起来。在稻草人的威胁下，戈登局长把枪口对准了蝙蝠侠并开了枪。然而了解并信任着戈登局长的蝙蝠侠知道，这一枪都是为了戈登局长让蝙蝠侠能去救他女儿。而在和神谕再次汇合之后，蝙蝠侠要做的事情已经变得相当清晰明了了：找到稻草人，拯救罗宾和戈登局长。

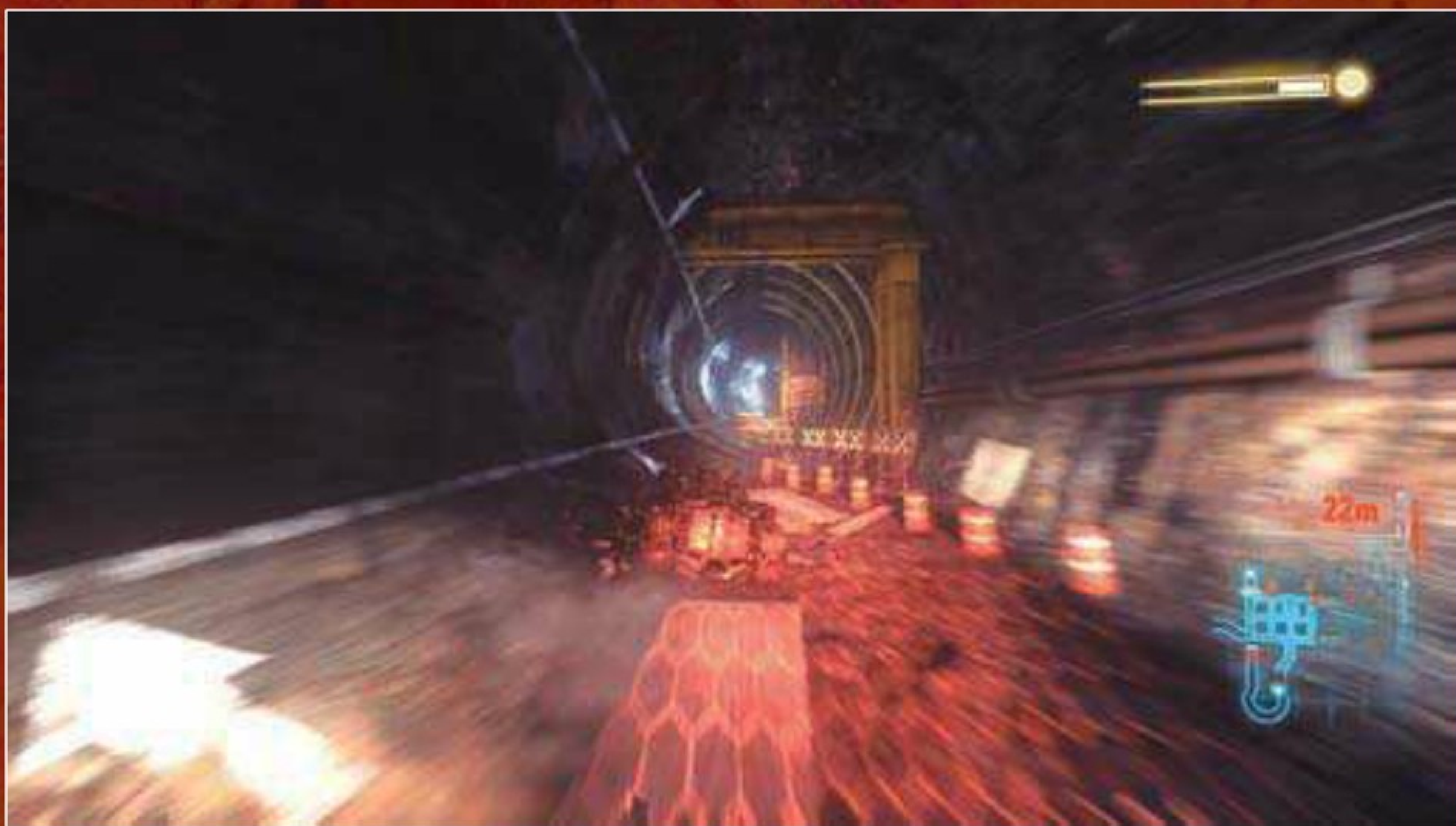
流程要点：1. 接下来的场景需要大量使用到电流发射装置来解谜和开路。R1/RB 能关闭电源，而 R2/RT 则能供电。

2. 利用声音合成器指挥敌人开门，然后玩家会来到一个大型排气扇前。这里玩家需要使用蝙蝠车倒挂着然后沿着墙壁慢慢往下滑。没路后就观察一下四周，利用蝙蝠车的炮能炸开一些破损的墙壁。一路前进直到找到电源，然后利用电流发射装置使电源过载让风扇停下后就返回蝙蝠车继续慢慢地往下滑。走到底层后还要使用蝙蝠车和“Power Winch”把底盘拉动并继续往地下进发。

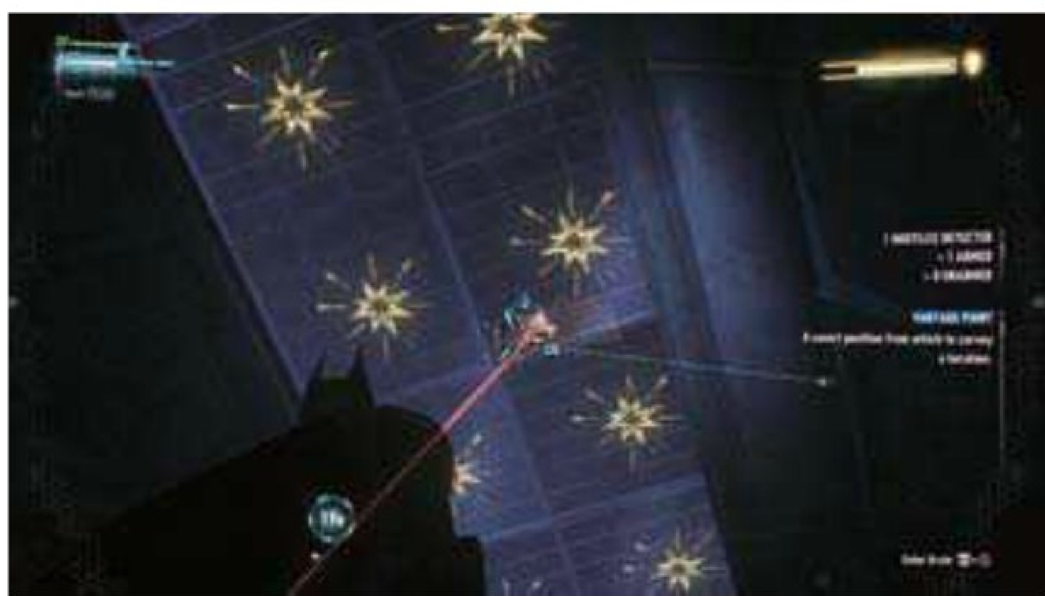
3. 中途玩家还会遇到几场战斗，和之前都没什么太大区别，对于现在的玩家应该能轻松应付。值得注意的是其中一条电梯槽前

还有个移动炮台，从上层返回时务必注意这点。

4. 和阿克汉姆骑士的第三战其实不算是BOSS战，场景中共有三条看似是死胡同的道路，只要吸引住BOSS的注意力（例如往它开一炮），然后引他往死胡同的方向，接着玩家再从死胡同里全身而退就行，以上过程需要重复三次。从洞穴脱出后便是和阿克汉姆骑士……不，红头罩的BOSS战。



BOSS：红头罩



在本场战斗分为四个阶段，红头罩会待在制高点，玩家一旦被发现就会被其攻击。玩家只有躲开他的视线并设法来到其所在制高点的下方才能对其造成伤害。

第一阶段相当简单，只要呆在掩体后小心前进便能来到BOSS的下方，玩家也可以借此来推测一下BOSS的视线范围，为今后的行动提供参考。

第二阶段的场景中会增加五个敌人，其中一个敌人装备能侦查到蝙蝠侠的侦查模式，他们之中还有一个使用无人机的家伙。先把他们解决，再把剩余杂兵清理干净然后通过地下通道便可来到BOSS的下方。

第三阶段开始后玩家首先要在限时内逃出毒气房。接下来的战斗一样会出现五个敌人，其中一个敌人配置了能让侦探模式无效化的装置。由于此时的玩家是没有对付这种装备的手段的，所以在本场战斗中只能用肉眼来判断敌人的位置。和上次一样利用掩体和地下通道便能来到BOSS的下方。

第四阶段和上一阶段一样，玩家首先要逃出毒气房。这次并没有敌人，取而代之的是两个自动炮台。利用遥控黑客装置使其中一个无效化后，利用中央的箱子作为掩体，仔细观察BOSS的视线范围后迅速前进即可，来到BOSS下方后再将其击倒后这场漫长的战斗也到此告一段落。



征服梦魔

剧情：随着红头罩的消失，阿克汉姆骑士也成为了历史。在神谕的帮助下，蝙蝠侠在哥谭市警察局和稻草人的残余势力进行了殊死一战。而为了拯救戈登局长和罗宾，蝙蝠侠最后决定向稻草人投降，蝙蝠侠的真实身份也因此而暴露了给世人。而随着稻草人毒液的注入，蝙蝠侠得以再一次直面自己一直以来的梦魔，然而这次，蝙蝠侠将不会屈服，而是会征服并让这个梦魔真正的成为历史。

流程要点：



1. 重返钟楼帮助神谕夺回服务器资料的潜行部分中，玩家一共会遇到十位敌人。但在处理这些敌人之前，玩家首先需要先把分布在周围的两个狙击手给解决掉。

2. 十位敌人中值得注意的只有一个医疗兵和机枪男需要注意，和以往一样先把医疗兵解决，最后再把机枪男解决即可轻松解决战斗。

3. 在哥谭市警察局内，玩家首先要面对俩卡车总共14位敌人的围攻，他们中的其中三位是医疗兵，优先解决他们，善用蝙蝠车的辅助攻击（□+X/X+A）能使战斗轻松不少。

4. 从外面返回警察局内前记得先使用遥控黑客装置无效化守在门外的战车。

5. 返回警察局内后又是一波15个敌人的围攻，部分敌人装备着盾牌和电击棒，利用能破坏装备的特殊攻击（○+△/B+Y）能让战斗轻松不少。

6. 警察局外的载具战是本作中的最后一场也是难度最高的一场战斗。玩家需要面对60台战车的围攻！时刻留意着神谕的提示，攻击被神谕标记的敌人不光能对其一击必杀，还能让其附近的敌人陷入短时间行动不能的异常状态。保持自身位置在场地中间并背靠着警察局能让玩家有足够的反应时间和空间来躲闪来自四面八方的攻击。交替使用蝙蝠车的副武器能让战斗轻松不少。但如果真觉得敌人的火力过于凶猛撑不下去的话，玩家可以躲在警察局右侧的小通道里（出门左拐），躲在那里能躲开绝大部分的敌人攻击，接下来玩家只要呆在那里，然后慢慢把射程内的敌人清干净即可。

7. 屋顶上的战斗玩家可以先用“FEAR”攻击提前先解决几个敌人（在没有被他们发现的前提下），敌人中的医疗兵依然是首要攻击目标。第一批敌人有8人，包括一个医疗兵和一个大块头。当第一批敌人被清理得差不多的时候，第二批敌人一共8人，其中包括两个医疗兵和两个大块头，要点和之前基本一样。值得注意的是在本场战斗中神谕依然会在背后辅助着玩家的战斗，留意神谕的提示，利用相应的场景攻击（□+X/X+A）提前把威胁度大的敌人（例如医疗兵和大块头）解决，剩下的杂兵就不值一提了。

8. 之后的部分基本都是演出部分，玩家尽情体验流程即可。最后的“战斗”中只要连续攻击小丑再用情景攻击（□+X/X+A）即可结束本作的主线流程部分。



尾声？

剧情：主线流程部分结束后再来到蝙蝠灯前便能正式结束本作的流程部分，观看结局动画后玩家能继续在哥谭市把剩余的支线任务完成。支线任务完成率达 100% 后（所有支线任务完成，谜语人谜题全完成），玩家便能看到本作的“真结局”。同时 New Game+ 也会开启，难度默认为困难难度而且敌人攻击提示将会关闭，上一周目玩家购买的升级会全部保留。此模式除了关系到奖杯 / 成就“THE LONG HALLOWEEN”的取得之外，部分剧情也会和一周目有所不同，志在完美本作或者对剧情补完有兴趣的玩家不容错过。



支线任务

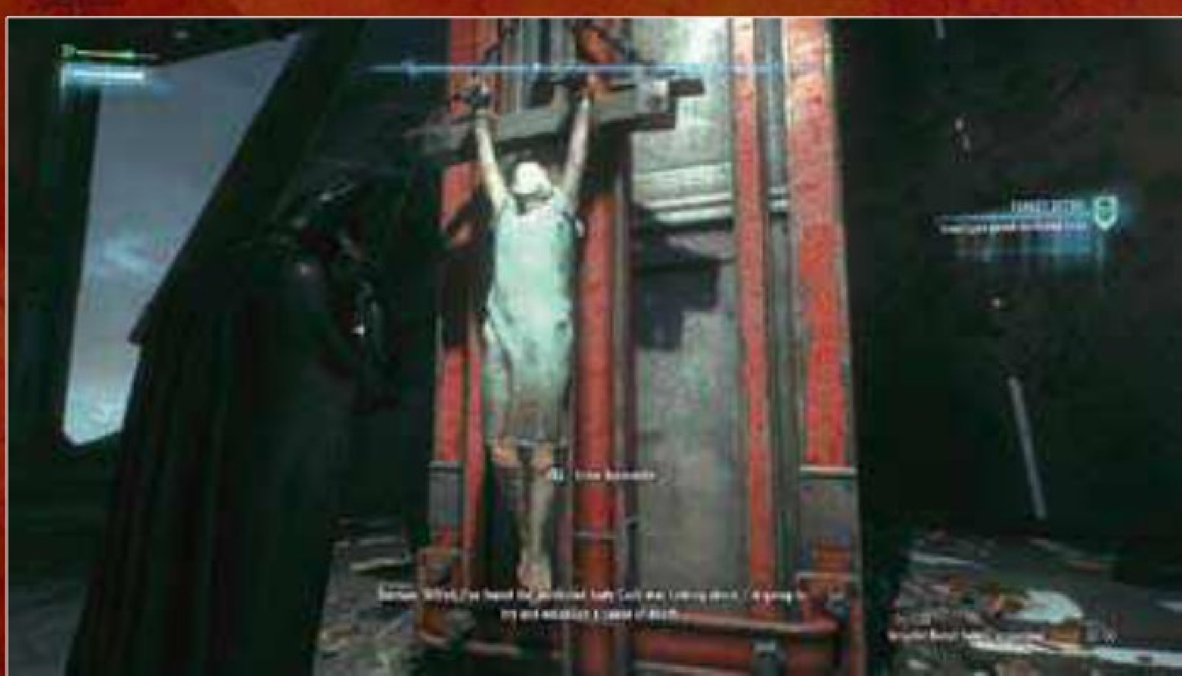
本作的支线任务是随着主线剧情发展而逐渐解锁的，大多支线任务都要玩家的主线剧情进行到某种程度才会开启甚至才能完成。全部都不会过期失效，玩家大可以在通关后再慢慢完成。全部完成让完成率达到 100% 后，玩家就能看到本作的“真结局”。除了谜语人的支线之外，其余支线的完成方法都较为单一，下面就大概介绍一下各支线的玩法。

搜救消防员（THE LINE OF DUTY）

要点：玩家需要救出全部消防员，到达目标地点后与击败看守消防员的敌人后就下消防员即可。消防员的地点可以通过探索城市和留意警方通信知道，随着流程的进展消防员的位置也会逐一告知给玩家。

完美犯罪（THE PERFECT CRIME）

要点：调查被挂在城市各处屋顶墙壁上的尸体，通过调整透视等级来找到尸体上隐藏的证据就能确定被害人的身份。除了通过留意警方通信来发现死者位置外，玩家还可以留意音乐，在尸体的周边会不停播放着类似于歌剧的音乐声，循声追寻即可。



找到全部被害人后终于查明了始作俑者的真实身份，之后便可以前去结束他的恶行了。值得注意的此处的杂兵不能通过普通攻击来击倒，必须以辅助攻击来“补刀”才行。最简单的补刀手段是敌人倒地后的“R2+△ / RT+Y”或者是“□ +X/X+A”。之后的 BOSS 战除了要注意杂兵之外，还要注意 BOSS 他会连续向蝙蝠侠投掷飞刀，连按△ /Y 键反击会将他击晕，上前按照按键提示（□ +X/X+A）终结 BOSS。

追捕人蝠（CREATURE OF THE NIGHT）

要点：在城中飞行中时会在楼顶偶遇，之后开启支线。在楼宇间飞行时打开侦探模式时能够看到人蝠在空中飞行，之后从上方俯冲飞到他身边抓住他，蝙蝠侠会将他打落到地面并采集他的血样。重复几次后得知蝙蝠人的身份并来到他的家中，之后调查他的电脑，用左右摇杆控制 DNA 链获取一条纯净的 DNA 链来净化蝙蝠人的 DNA。之后当选定该支线任务时，能够监听蝙蝠人所发出的特别声音，他的位置也会显示，从上方接近它蝙蝠侠会把它击落并注射药剂，反复 3 次后即可将他制服。

拆除地雷（CAMPAIGN FOR DISARMAMENT）

要点：主线任务救援神谕途中遇到地雷后开启。到每个地雷附近后，按提示操作上传病毒，在指定区域内消灭敌人后就可以破坏地雷了。值得注意的是，部分地雷会到游戏后期才会出现。



燃烧中的哥谭（GOTHAM ON FIRE）

要点：只要玩家发现着火的消防员，并使用用蝙蝠车重新启动防火系统，萤火虫（Firefly）便会从建筑内飞出。开蝙蝠车追逐萤火虫直到他的燃料耗尽，之后从车内飞出将其击倒，追击途中注意躲开萤火虫喷洒的火焰，如果不小心冲进火海会损失生命值。重复几次后萤火虫终于被捕，再也不能四处纵火了。



黑暗骑士的继承者（HEIR TO THE COWL）

要点：有人在屋顶留下了火焰蝙蝠标记，前往调查发现时死亡天使（Azrael）。与他对话后发现他希望成为蝙蝠侠的继承者，之后操控死亡天使击败敌人且不受到任何敌人的攻击来证明自己的实力。

之后在城市中找到他留下的标记可以继续任务，挑战的敌人难度会不断提高，需要玩家小心应对。提前解决一些难缠的敌人能使挑战轻松不少，挑战的另一要点是按键频率不要过快，仔细观察敌人进攻时机并在适当时机反击，一味攻击只会增加被攻击到的几率。

完成全部挑战后蝙蝠侠终于查出了死亡天使的真实身份，前往钟楼对死亡天使的记忆影像进行分析，按照提示找到视频中画风明显不对的图标进行扫描，找到全部图标后得知了死亡天使的真正目的。之后操作死亡天使的部分就是剧情了，玩家只要做出选择并观看剧情即可。

追击装甲车(ARMORED AND DANGEROUS)

要点：完成主线任务的追击装甲车任务后开启，找到目标敌人并在追击中将其击毁完成任务。



摧毁检查点(OWN THE ROADS)

要点：在街头会找到敌人的检查点，进入其中并打倒所有敌人后捡起指挥官身上的控制器然后破坏掉即可完成任务。

不同据点的敌人配置也会不同，部分就只有普通敌人，另外一些有大量持枪敌人，部分还有炮塔守卫，需要开蝙蝠车进入消灭。开蝙蝠车进入据点的方式多种多样，比如有的临河的据点需要从河对岸驾驶蝙蝠车飞入，有的据点要让蝙蝠车开上倾斜的墙壁再冲进据点，总之注意观察据点周围的环境就能够找到进入据点的方法。善用各种装备（例如）提前做好准备能使战斗轻松不少。

占领哥谭(OCCUPY GOTHAM)

要点：主线剧情中相关任务后解锁，消灭瞭望塔中的敌人，之后再炸毁控制器以使摄像头失效，让蝙蝠侠可以更方便地在城市上空寻找猎物。

军火走私贩(GUNRUNNER)

要点：游戏中期解锁的任务，蝙蝠侠会接收到夜翼提供的情报，在城市中找到为企鹅人运送军火的车辆，使用将追踪器发射到车辆上后追踪车辆，注意要保持在楼宇间飞行，不要被发现了。找到企鹅人的窝点后杀进去和夜翼联手教训一顿企鹅人的手下，之后用炸药炸毁军火完成任务。炸毁企鹅人的所有窝点后，最后一站是企鹅人的老巢，依然按照之前的套路完成任务，最后看准时机按下反击键（△/Y）便就能把他绳之于法了。

双面人劫案(TWO-FACED BANDIT)

要点：双面人劫案这个支线基本全是潜行战，在众多支线中算是个比较有趣的支线，每次支线基本分成两个阶段。

在第一阶段中由于警报声大作，通常会发出噪声而引起敌人注意的攻击都不会使蝙蝠侠暴露。而玩家则需要利用这一点在时间限制到达之前把指定数量的敌人击倒，在这个阶段玩家大可以打得“粗暴”一点。

第二阶段就是原汁原味的潜行战，当击倒敌人达到一定数量后，玩家会收到提示，此时警报会被关闭，敌人会专心寻找蝙蝠侠。在屡次阻止抢劫后双面人会亲自登场，还带来了佣兵来抓捕蝙蝠侠，这次的敌人装备精良，既有干扰侦探模式视野的设备，还有在侦探模式下追踪蝙蝠侠的仪器，同时还有数名医疗兵，可以唤醒被击晕的队友。话虽如此，双面人却和杂兵无异，制作组有点偷懒了喂…

要想顺利地抓获双面人，必须要小心应对。笔者建议的方法是利用升级后的干扰追踪器，然后开启侦探模式，直接击倒使用追踪器的敌人，之后多利用在制高点上的悬挂击倒消灭敌人，因为这种击倒方式击倒的敌人是不能被唤醒的。由于敌人数量不多，本关的制高点数量却不少，先把医疗兵解决后再善用制高点，很快就能把敌人全数消灭了。击倒全部敌人后，终于抓住了双面人，将他送回警察局就算完成了该支线任务。



朋友有难(FRIEND IN NEED)

要点：玩家会被告知卢修斯（Lucius Fox）失去了联系，玩家前往韦恩大厦的地下停车场，通过电梯来到顶楼。布鲁斯·韦恩从电梯里走了出来，进入房间，来到电脑前，并按提示操作即可。之后玩家又会回到蝙蝠侠视角操作，同样是开门进入房间按提示操作即可完成任务，具体任务内容非常简单，此处就不剧透了。

羊腿与谋杀(LAMB TO THE SLAUGHTER)

要点：游戏后期解锁的任务，记者外出调查失踪了。蝙蝠侠前往目标地点发现记者被邪教领袖 Deacon Blackfire 抓住并拿来当做祭品举行仪式，打断仪式并将所有教徒击倒，之后用关闭 Blackfire 所在铁笼的电网，进入铁笼将他击倒完成任务。



谜语人的复仇（RIDDLER'S REVENGE）

要点：“谜语人的复仇”这个支线是本作中最漫长同时也是最复杂的一个支线。玩家除了要完成谜语人设下的机关来拯救猫女，还要找到分布在城市各处的所有谜题。具体的谜题位置以及相关心得会在下文写出，在这里先说一说关于猫女的部分。

1. 谜语人的第一道谜题要求玩家将车开到高处的平台上，然后利用蝙蝠车内的电源打开机关，谜题解法如下：首先，开车来到2层，然后把车开到旁边的平衡板上，用○/B键控制机关，让平衡板翘起，然后开车冲上3层。之后离开车回到2层，踩下压力板使对面中间的平台突出来，再回到车里。开车冲过面前的平台，注意用○/B键调整机关。向右开车到平衡板上，用○/B键调整机关，使平衡板翘起，然后退回到2层平台上，再调整机关，卡住平衡板，之后加速冲上平衡板，飞跃到对面平台上。最后启动机关解开这个谜题。

解开谜题后，谜语人会让蝙蝠侠观看屏幕，找出猫女所在房间的正确钥匙。这里需要在蝙蝠侠和猫女之间来回切换，将猫女所在位置的机关和蝙蝠侠看到的指示图对应起来，拿到正确钥匙后解开谜题，谜语人会让蝙蝠侠回到孤儿院。来到孤儿院后，先要回答他的谜语，用蝙蝠镖射击3个问号可以调整地面上的图案，将它拼成完整的图形后长按十字键上扫描即可。

2. 找到猫女后，打开绿色的门，开始第二道谜题。进入房间后让蝙蝠侠和猫女分别站在两侧的压力板上（蝙蝠侠蓝色，猫女粉红色），两人被关进了笼子里，需要用飞行道具按一定顺序攻击问号才能打开笼子。在问号上方可以看到提示顺序的数字，按照对方看到的数字顺序攻击问号即可解开谜题。之后打败谜语人的机器人手下就能拿到钥匙了。

3. 第三道道谜题要求玩家开蝙蝠车躲开机关并在规定时间内跑完3圈。机关有两种，一种是挡住玩家的红绿色块，这种机关只要注意当蝙蝠车跑到白色色块上时按下○键切换色块，这样就能避免蝙蝠车被毁并通过了；另一种要求玩家躲开从上方落下的色块，在色块落下前会有提示，利用好漂移和躲闪不难躲过。完成挑战后依旧是找钥匙的小游戏，拿到钥匙就能完成谜题了。

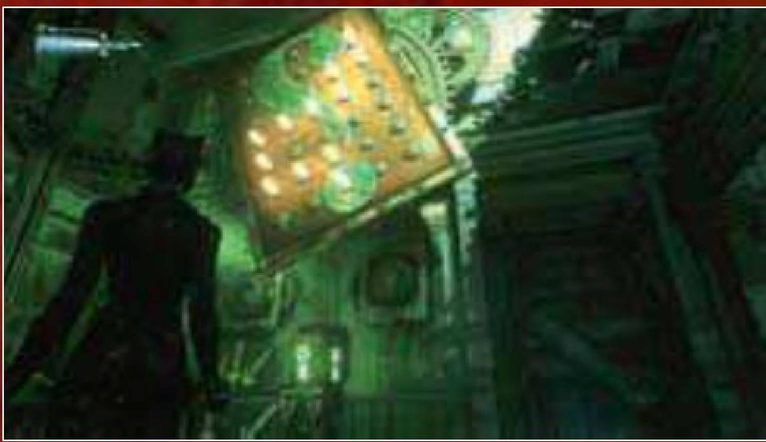
4. 第四道谜题要求玩家按照顺序滑翔到三块压力板上，当加速从蝙蝠车飞出时，玩家会获得更快的飞行速度，让玩家能够飞过水池，到达对岸的压力板上。当准确命中压力板后，右侧闸门会打开，再次从蝙蝠车上起飞并飞到压力板上就可以了。第三块压力板同理可以完成。踩踏三块压力板后就能看到钥匙提示，帮猫女找到钥匙打开锁之后，猫女会看到下一道谜题的门打开了。让蝙蝠侠去找猫女就能继续下一道谜题了。这里值得一提的是，如果玩家在压力板那一环节上失败次数过多的话，谜语人会给予玩家一些“提示”，接着只要打开左边的开关便能轻松到达第三块压力板那里了。

5. 找到猫女后开启第二道门，这里的第五道谜题要求玩家通过让蝙蝠侠和猫女踩到压力板上来调整电流通道的位置，压力板上的重量越大，则对应的通道升的越高。用蝙蝠镖射击左侧的问号就会使点球出现，之后电球会沿着管道运动，快速调整蝙蝠侠和猫女两人的位置使通道达到正确的高度以使电球通过。电球回到左侧后机关开启，钥匙可以拿取了，但是地板被通了电。让蝙蝠侠跳上凸出地面的压力板，猫女去拿钥匙。就在要拿到钥匙时，谜语人的机器人手下再次登场，这次的机器人分为两种颜色，蓝色机器人只会被蝙蝠侠的攻击，红色的则只能被猫女攻击。多用L1/LB键切换人物，能够很轻松结束战斗，全灭敌人后就可以拿取钥匙了。

6. 第六道谜题中蝙蝠侠要将水排空，来踩踏位于水池底部的压力板。将蝙蝠车在水池边的悬挂点上，然后滑动到水池壁上，推动左摇杆来调整机关直到到蝙蝠车位于绿色标记位置上。弹出蝙蝠车并滑翔到水池另一侧的洞口中，踩下压力板则水位下降。这时将蝙蝠车开到水池边写有数字2的缺口处，按照之前的方法使水位继续下降。但这次谜语人会放出几个机器人手下对蝙蝠侠进行攻击，小心躲开充电的地板的话，这几个敌人构成不了什么威胁。第三个缺口下方被机关挡住，要先在缺口2调整好机关位置再从缺口3向下，以同样方法取得钥匙，之后遥控蝙蝠车摧毁守门的炮塔，就可以拿到钥匙了。



7. 回到孤儿院开启第七道谜题，让蝙蝠侠踩到压力板上，然后猫女从天花板爬到另一个房间



并踩上压力板，之后两人前方的地板会被通电，墙壁上提示出了对方的安全路径，按照路径走到房间另一侧的压力板上即可使地板恢复正常并拿到钥匙。

8. 第八道谜题是开车躲避机关的关卡，多跑几次熟悉跑道后没有什么难度可言。

9. 回到孤儿院开始最后的挑战，房间地面上有许多压力板，但是铁栅栏阻止了蝙蝠侠进入房间，让猫女从天花板爬到房间里。之后让蝙蝠侠用电枪射击房间边缘的电机来推动中部的“箱子”，让黄色激光射中的位置空出来，注意猫女所站的箱子是不会被推动的，利用这一点完成解谜后，本来在房间边缘的陷阱会启动。操作猫女避开陷阱，下一道激光出现，继续重复之前的步骤。第三次对齐激光后，电锯会不停在场地上来回移动，直接操作猫女离开即可。

拿到最后的钥匙后终于摘下了猫女的爆炸项圈，但当蝙蝠侠正要离开孤儿院时，谜语人开着巨大的机器人从门外杀了进来，还召唤出了一大波机器人，全灭机器人后谜语人躲到了地下，并声称只有解决了城市中所有的谜题才会与蝙蝠侠决一死战。

BOSS：谜语人

战斗的一开始由于只有蝙蝠侠一人，小心躲避红色机器人的攻击，只要撑住一段时间猫女便会过来“救驾”。之后的战斗和之前的双人战斗时就没多大区别了，小心谜语人的激光攻击即可。

敌人清光后，谜语人机器人的防护罩会失效并陷入巨大硬直，此时仔细观察BOSS身上的颜色，蓝色的话就让蝙蝠侠上前攻击，红色的话就让猫女来，选择错误的人上前攻击只会白白受到伤害。只要注意这点重复几次便能把这个烦人的BOSS解决。



全谜题解法心得及位置

本作相比系列前几作良心了不少，谜语人谜题的数量减少的同时质量高了不少，所以谜题的收集比起以往有趣了不少。谜题收集分为几大类，一种是谜语人奖杯的收集，这种最简单，一般而言玩家直接走过去获得就行了。第二种就是单纯的猜谜，玩家需要参考谜语人的谜语的提示，在指定的范围内找到一个特定的场景（或者物品），然后按住方向键十字键↑扫描即可。第三种便是可破坏物品，本作的几大区域以及场景都存在独立的可

破坏物品，没什么好说的，见到就破坏即可。最后一种也是数量最多的一种，那就是解开谜语人布下的机关已获得谜语人奖杯。部分谜题只有在主线流程推进的同时才会出现，所以笔者推荐玩家通关后再进行谜语人的收集环节。

最后一种又细分为几大类，虽然解法各异，但只要把握了要点就没什么难点了：

1. 第一种便是最传统的一种，利用装备来解开机关，这种类型的机关推荐把相关装备都升级或者获得之后才去收集。基本而言只要熟练运用各种装备和侦探模式，谜题其实都不怎么难，硬要说诀窍的话那就是“别想太复杂”。惟一一个比较特殊的机关位于飞艇上，玩家需要把装有谜语人奖杯的箱子利用平衡系统直接推下飞艇，然后在飞艇下方的海边便能找到这个奖杯。

2. 第二种的奖杯一般会锁着，而且附近什么开关也没有。但仔细观察的话会发现上面有一个坐标，只要玩家来到坐标处便能看到一个开关。踩上开关后一段时间便能开启倒计时，玩家接下来的要做的就是在规定时间之内跑到奖杯处，然后把奖杯拿到手。提前获得与飞行与蝙蝠车有关的升级能事半功倍。

另外一个需要注意的是，所有的谜题和收集位置（无论是室内还是室外的），都可以通过拷问谜语人手下来获知。谜语人手下会以明显的绿色表示，把周围的敌人清光后就可以对其进行拷问。注意不要把他打倒，另外某些敌人在被拷问的时候还会攻击玩家，看准时机反击即可。



全谜语解法

Bleake Island





“Bones stripped bare beneath a warning light, pay heed, seafarers, not to feel his bite.”



“An open house for bed and dinner, is this sanctuary run by saint or sinner?”



“I bet you weren’t invited to this lavish do, I wonder how many went dressed up as you?”



“Overgrown, abandoned, the inmates set free, madness could never be held in me.”



“Hope shines brightly in a city this dark, find the source of that signal and you’ll soon hit your mark.”



“She stands at our center that we may not weaken, a symbol of hope, a towering beacon.”



“Always looking for names to besmirch, where does this newsman conduct his research?”（哥谭市警察局内，需对准室内的NPC）



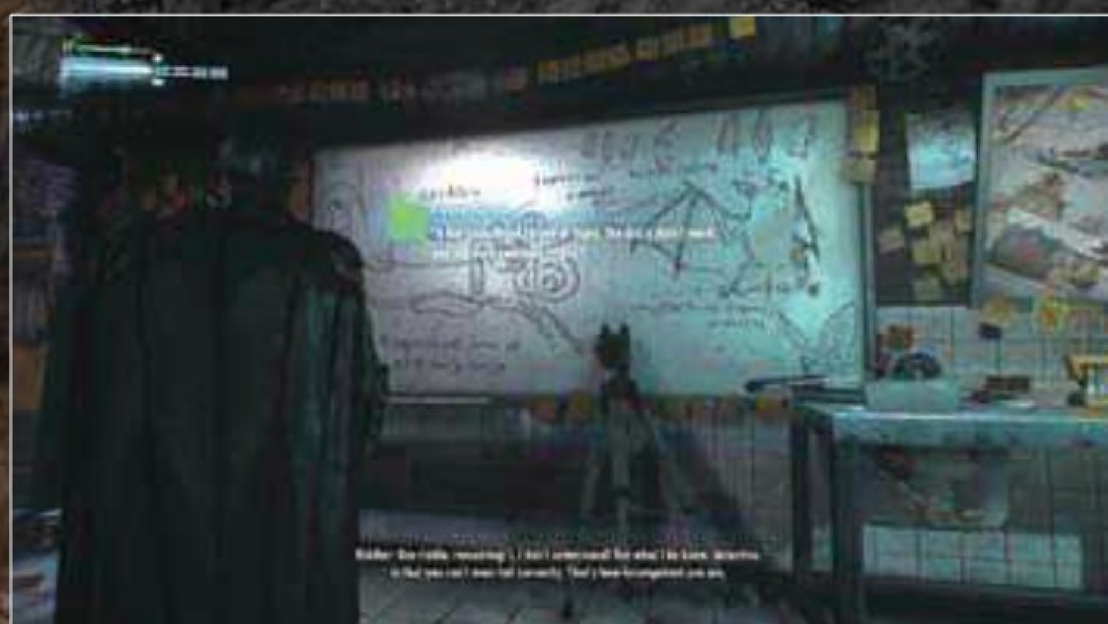
“A souvenir from a previous life, why hold with a hand when a hook will suffice?”



“Joining your mission can come with a cost, this empty reminder shows just what she lost.”（需要使用遥控黑客装置）



谜底位于“追捕人蝠”支线的研究所内



“A bat uses these to see at night, the doc’s didn’t work and his cure caused a fright.”



“Business is best when Bats need killing, a mercenary’s life should receive top billing.”（直到游戏终章答案才会出现）

Miagani Island



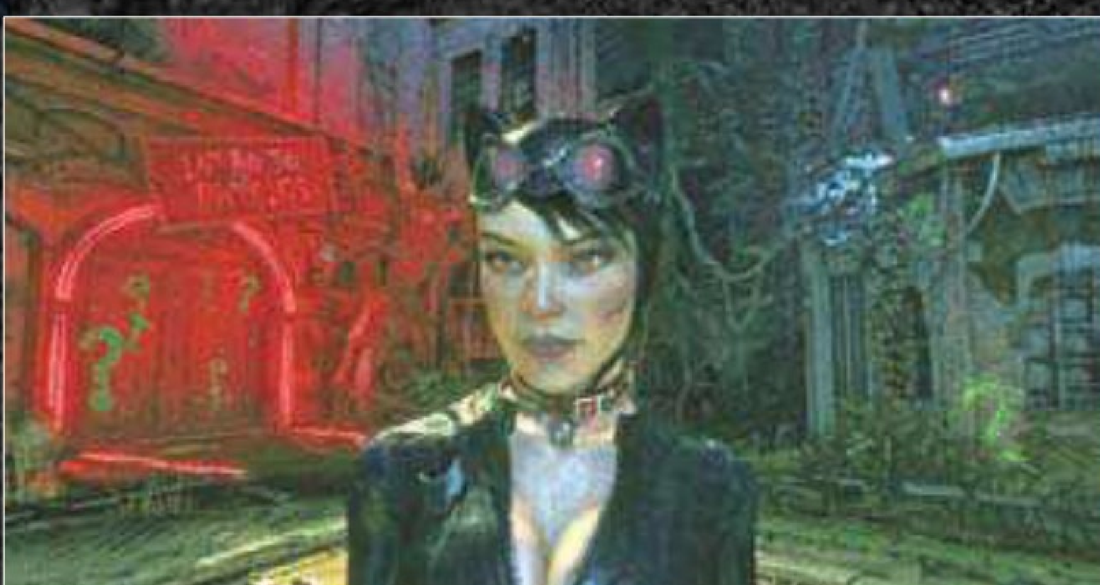
“Friends of the Waynes though not as wealthy, their memorial ward keeps Gotham healthy.”



“The League of Assassins stuck blades through hearts, now they impale each other’s art.”



“You forced this contraption over my brain, I’ll reward you with punishment, debasement and pain.”（需要使用遥控黑客装置，在“谜语人的复仇”的最后一个谜题房间里）



“It doesn’t take much to tame a Cat, make them wear this and then call the bat.”（猫女的炸弹颈环）



“A natural cure for Scarecrow’s doom, your savior’s gone but still in bloom.”（直到游戏终章答案才会出现）



“Are you suffering from a mental split? Take out the trash before you defend it!”



“Disarming, charming, quite the inquisitor. She’ll pull back the vale, whoever her visitor.”



“A former warden who had a Strange turn, his appointment as mayor was a cause for concern.”

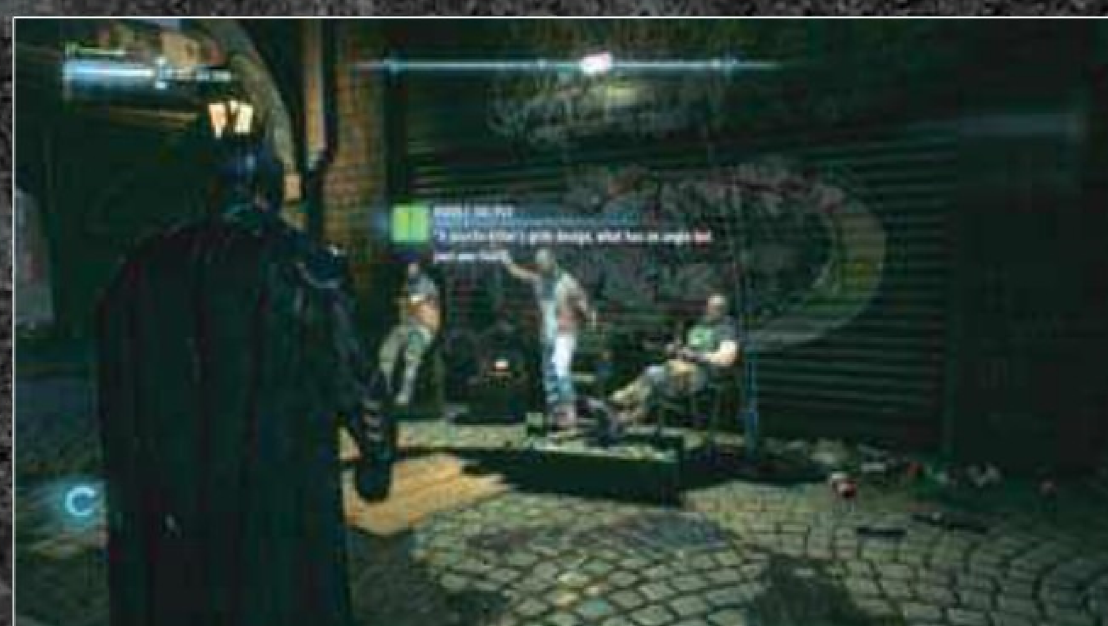


“The Prince of Gotham sits high in his tower, yet this picture recalls a happier hour.”



“The highest building in Arkham City. A Strange man worked here, who took no pity.”

Founders' Island



“A psycho killer’s grim design, what has an angle but just one line?”



“A million dollar home for a spoilt child, his parents are dead but his parties are wild.”





“He saved the date! All Hallow’s Eve! But this calendar killer took his leave.”

谜底位于图上右上角的房间内



“He lives and dies in seven days, this beast you’ve tamed but his song still plays.”



“Roll up! Roll up! For the circus of strange, this porcine professor is clearly deranged.”（谜底位于支线“完美犯罪”BOSS的店内）



“This cold corporation changed his life forever, curing his wife now a chronic endeavor.”



“Far away the deflated brute roams, leaving behind what he couldn’t ship home.”



“Crusaders of old had a trusty steed.How much horsepower does a Dark Knight need?”（谜底其实就是蝙蝠车）

Airships



“No Dark Knight, Stagg’s pet is no figment, it’s just lacking the usual pigment.”



“A bragging reporter’s worse than a narc, but perhaps the assassin has found his mark?”



“Need something moved quickly, in a freezer? This company’s owned by a cockney geezer!”

Penessa Studios



“You? A father figure? Don’t make me laugh. You overwork and break your staff.”（直到游戏终章答案才会出现，扫描罗宾呆过的牢房即可）



“She and her love are no longer together, she’ll keep the flames burning forever and ever.”



“A visual artist with burning ambition: prove he made movies before his ignition.”

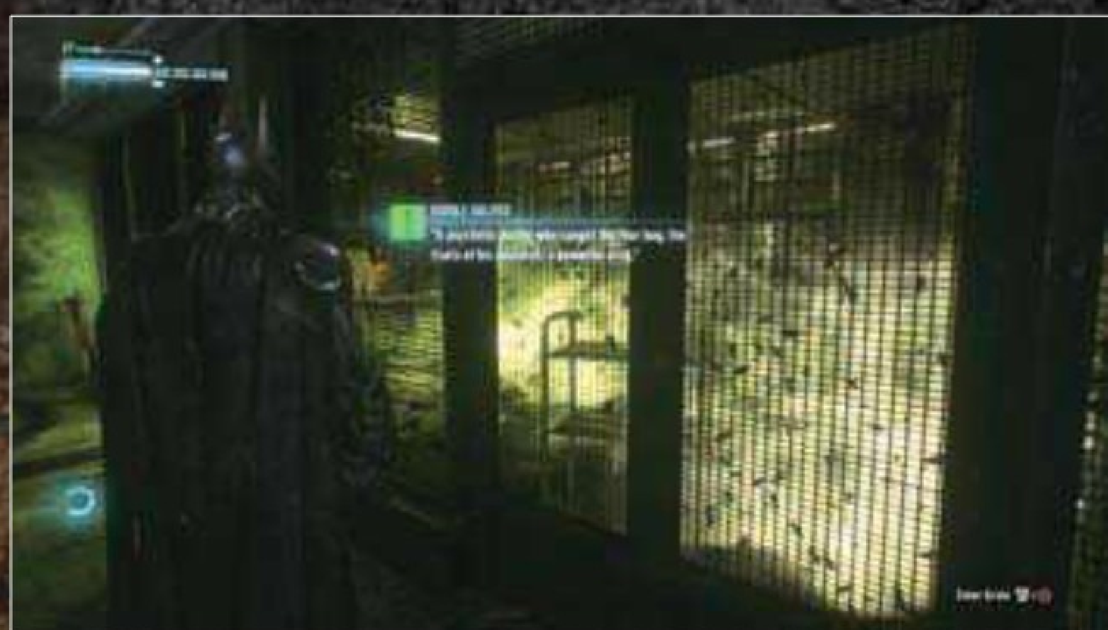
Hideout



“With a fluffy white coat and ears standing tall, what burrowed the hole in which Alice did fall?”



“Vengeance burns darkly inside the betrayed, as they stare at reminders of debts unpaid.”



“A psychotic doctor who caught the fear bug, the fruits of his research: a powerful drug.”

全 AR 挑战 三星评价心得

AR 挑战关系到一个奖杯 / 成就的获得，由于只需获得 69 颗星便可以获得奖杯 / 成就，入手了 DLC 又对某些挑战特别苦手的玩家（例如竞速部分）可以酌情跳过一些。挑战中的解锁条件只需在流程中达成相应条件即可，和玩家在一周目还是在二周目都没有联系。

COMBO MASTER

解锁条件	从楼顶俯冲落下（在楼顶按住 × 键奔跑，到达边缘时同时按住 R2 键）
三星条件	完成 50 连击或更多连击

一开始刷出的都是最低级的敌人，很同意累积到高连击数，没有什么难度。

TOWER DEFENSE

解锁条件	对倒地的敌人使用 3 次致命击倒（敌人倒地后按 R2+ ○抓起后继续攻击）。
三星条件	得到 16,000 分

保证全程不断连击就能达到指定分数，本关后期会刷出两个持刀敌人和一个大型敌人，优先击杀他们，剩下的杂兵清理起来还是比较容易的。

AZRAEL'S ATONEMENT

解锁条件	完成支线任务 Heir to the Cowl
三星条件	得到 30,000 分

本关玩家将操作 Azrael，一旦在关卡中受到任何攻击，则挑战结束。初期的敌人全部为普通杂兵，完全没有压力，保持连击不断的话，在高级的敌人刷出来之前就能达成分数要求。



GOTHAM KNIGHTS

解锁条件	一次连击中使用 3 次道具
三星条件	得到 20,000 分

本关由玩家操作蝙蝠侠和夜翼迎战敌人，初始敌人全部为杂兵，可以轻松处理，随后会刷出带盾的敌人和巨型敌人，建议优先用破坏武器技能将场地上的盾牌全部破坏掉，剩下的敌人就毫无威胁了，注意多使用换人攻击可以进一步提高打斗的效率和观赏性。

SMASH AND GRAB

解锁条件	完成支线任务 TWO–FACED BANDIT 解锁
三星条件	1:15 内阻止抢劫



关卡开始后先滑翔到正对的屋顶上，向前走等待，当金库中一个人向外走而一个敌人正要走入金库内时使用多重击倒（需要升级到能击倒 4 个敌人）。然后立刻通过地下通道来到左侧的房间内，快速放倒房间内的敌人再回到地下通道中，下一个敌人正好进入房间，无声击倒他获得充能以便于下次多重击倒。快速回到地道内，来到银行门口，等待有四个敌人同时出现在附近（约在 1:06）使用多重击倒完成关卡。

TERMINAL VELOCITY

解锁条件	对大型敌人使用环境击倒（战斗中出现蓝色轮廓时按□ + × ）
三星条件	1、用 remote hacking device 击倒一个敌人；2、从木墙后发动一次恐惧击倒；3、用环境击倒来击倒重机枪兵

1、场景中有一个电机，声控一个敌人走过去然后引爆；2. 从通风管可以进入的房间里有木墙，用声控吸引敌人来检查，然后发动多重击倒，也可以在地面安置炸药然后引爆吸引敌人；3. 场景中蓝色轮廓的物品附近可以发动环境击倒，将机枪手引导附近然后上前，在他变蓝时按下□ + × 击倒。

REVIVE AND SHINE

解锁条件	使用多重击倒击倒 3 个敌人
三星条件	1、不受到任何伤害；2、最后击倒医疗兵；3、使用两次恐惧击倒

开始先把一个敌人吸引到中间通道上，和本来在中间的敌人一起用多重击倒放倒。之后找到落单的敌人无声击倒，为多重击倒充能。由于时间没有限制，剩下的敌人慢慢解决就可以了。

UNDER THE PALE MOONLIGHT

解锁条件	用声控器引诱敌人进行击倒
三星条件	1、进行一次 X4 多重击倒；2、声控一个敌人到墙边，然后用放置好的炸药将他击倒；3、最后击倒无人机操作员

在无人机操作员旁边有一堵可被炸毁的墙，放好炸药后引一名医疗兵过来炸开墙击倒。敌人会呼叫另一个医疗兵并且在此处聚集，等人数够时发动多重击倒，这样可以得到两颗星，并且击倒了所有医疗兵，剩下的敌人就可以慢慢玩死了。无人机操作员会一直站在他的位置，直到只剩他一人时才会移动，所以一开始无视他就可以了。

MIDNIGHT FURY TT

解锁条件	从蝙蝠车弹射出去，然后滑翔 300 米
三星条件	1::45 内完成

关卡中有许多沙漏，捡到的话能够减少 3 秒时间，尽量多拿。另外本关中洁净很多，一定要留意观察，不要完全按照导航路线走。

CITY HEAT TT

解锁条件	在一次滑翔攻击中使用 3 次不同的道具
三星条件	1:05 内完成

难度非常高，尽可能按住加速吧。

CRUSHONATOR

解锁条件	谜语人挑战的对应关卡完成后解锁
三星条件	1：00 内完成关卡

这个 AR 挑战也是谜语人的第 4 道谜题，通过要点可以参考之前的谜题部分，只要躲开了每个机关，就能够在 1 分钟内到达。

CONDAMNED

解锁条件	谜语人挑战的对应关卡完成后解锁
三星条件	1：00 内完成关卡

这个挑战是之前的谜语人挑战，只要保证全程不发生失误导致撞毁，就能够按时到达。

MENTAL BLOCKED

解锁条件	谜语人挑战的对应关卡完成后解锁
三星条件	0:42 内完成关卡

第一个谜语人挑战的关卡，本关速度要求较高，所以在直道部分尽量按住加速吧！

UNTOUCHABLE

解锁条件	在一场载具战中进行 3 次致命射击（用机枪射击载具上的灯）
三星条件	6:00 内不被击中。

难度超高的挑战，要在极小区域内回避敌人的攻击，每击毁一辆敌方车辆增加 10 秒存活时间。该关卡中最好将所有副武器能量全部用来开 EMP，否则毫无间隙的攻击绝对是致命的。关卡中期出现的三炮塔敌人需要两次攻击才能解决，所以最好不要理会，做到一发炮弹消灭一个敌人。最后阶段会出现导弹车，此时几乎不可能躲开导弹的射击，所以尽全力攻击敌人，使存活时间上升到 6:00 吧！

ONE MAN ARMY

解锁条件	蝙蝠车加速后飞跃 50 米
三星条件	得到 8,000 分

非常简单的关卡，保持连击不断就能轻松完成分数目标。

NATURAL SELECTION

解锁条件	无
三星条件	得到 10,000 分

依然很简单的关卡，优先击毁导弹车以防连击被断，面临的唯一困难可能是地图太大找不到敌人。

SLUMDOG BILLIONAIRE

解锁条件	无
三星条件	得到 24,000 分

难度非常高的挑战，要在狭小的区域内和源源不断的对手作战，建议将蝙蝠车武器升满后再来挑战。要得到 24,000 分，连击数要接近 50 才行，所以要尽量避免受到伤害。副武器两个充能后就立刻发射导弹，否则敌人数量太多的话必定手忙脚乱，导致失误。优先消灭导弹车，否则多个导弹车同时发射导弹时根本无法躲开。总之，要时刻保持冷静，不要“贪刀”导致连击被中断。



SEEK AND DESTROY

解锁条件	不使用蝙蝠车完成 3 次载具击倒（敌方载具冲向蝙蝠侠时按△ /Y 反击）
三星条件	击毁 12 辆装甲车

看脸的挑战，如果找不到敌人的话真是一点办法都没有。该挑战的方针就是看到 APC 后第一时间按○ /B 锁定并追击，因为这样缩短了寻找敌人的时间，同时在追击过程中要抓住一切机会冲撞小型装甲车（需要学习技能），如果运气好的话 12 个很容易达成。



KNIGHT TIME STRIKE

解锁条件	在一次载具战中连续完成两次完美射击（用机枪一枪摧毁敌方载具）
三星条件	2:15 内完成任务

该关卡中，蝙蝠侠要驱车前往 3 个地点并消灭敌人，前两场战斗比较简单，不要使用副武器攻击，在最后的战斗放出大量导弹可以直接摧毁所有车辆，结束战斗。

ROAD RAGE

解锁条件	连续漂移 3 秒（原地打转即可）
三星条件	击毁 10 辆装甲车

又一个追车关卡，没有什么难度，注意多利用△ /Y 的加速冲撞敌人。

BIG GAME HUNTER

解锁条件	使用 4 级充能的蝙蝠车副武器
三星条件	2:30 内完成任务

本关需要玩家击毁 6 辆 Cobra Drones 且不能被发现，建议先习得技能 Cobra Lure，然后就可以开炮将敌人吸引到炮弹命中位置，利用这一点能够比较容易地击毁敌人载具，但要注意寻找落单的敌人，不要一次吸引多人注意。

DAVID AND GOLIATH

解锁条件	一次连击中进行 3 次反击
三星条件	2:30 内完成任务

与 BIG GAME HUNTER 类似，但由于本关被发现也不算失败，只有在受到攻击时会增加 5 秒时间，所以相对简单。

DRONE ZONE

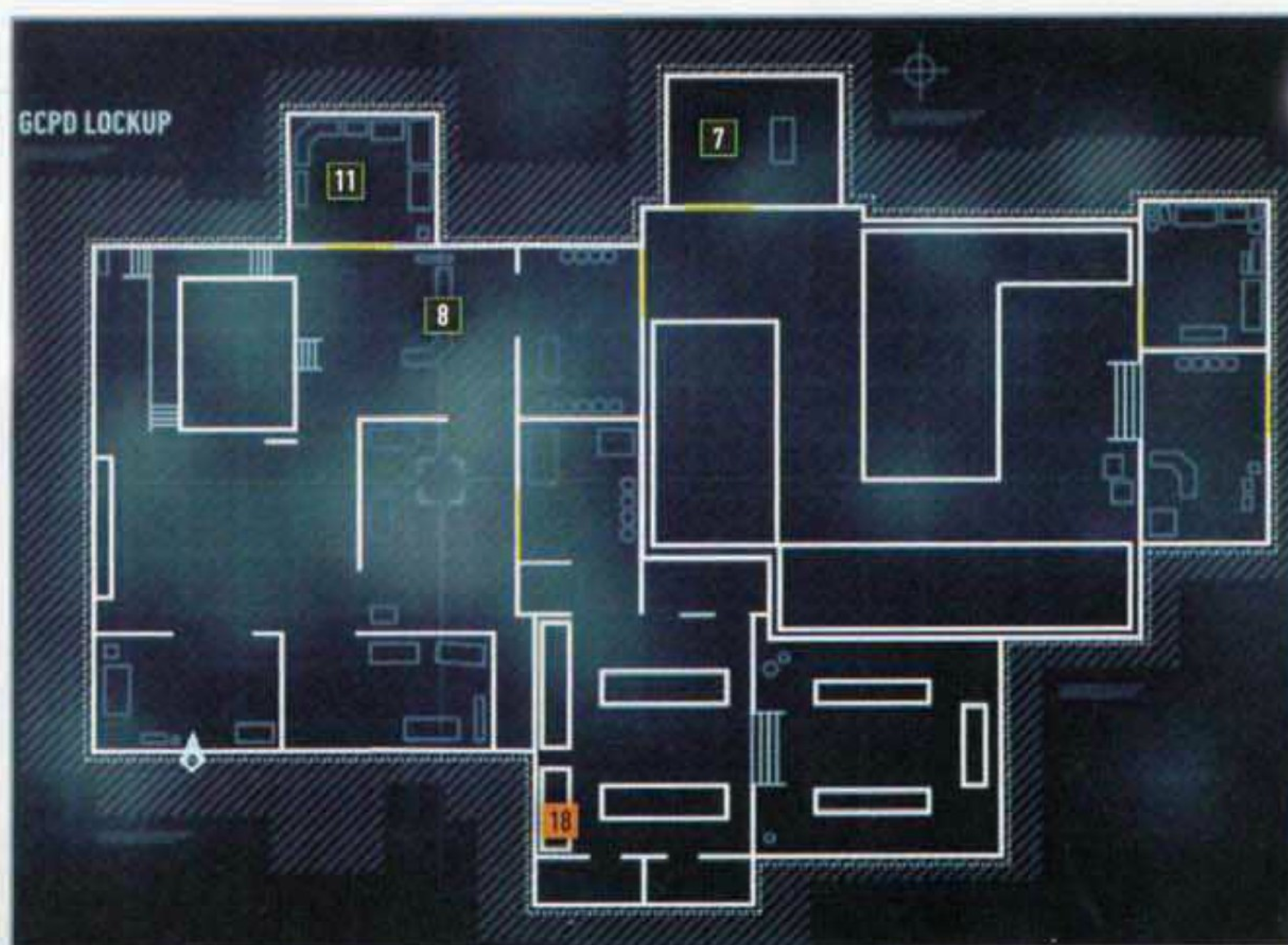
解锁条件	滑翔搭上蝙蝠车（滑翔时按住 L1/LB 召唤蝙蝠车）
三星条件	3:00 内完成任务



KNIGHT TIME STRIKE 的加强版，时间要求有了提高，如果稍有失误就会超时。注意途中的几个飞车特技地点，一旦失误只能重来。导弹还是全部用在最后的战斗。

■Bleake Island

Kirk Langstrom's Laboratory
Gotham Water Filtration
Panessa Studios
Merchant Bridge
TO ACE CHEMICALS
Gotham Aquaduct
Chinatown
Bank of Gotham Chinatown Branch
Perdition Bridge (to Founders' Island)
Clock Tower
The Cauldron
Sianis Industrie
Disused Sewer
Falcone Shipping Antenn
GCPD
Mercy Bridge (to Miagani Island)



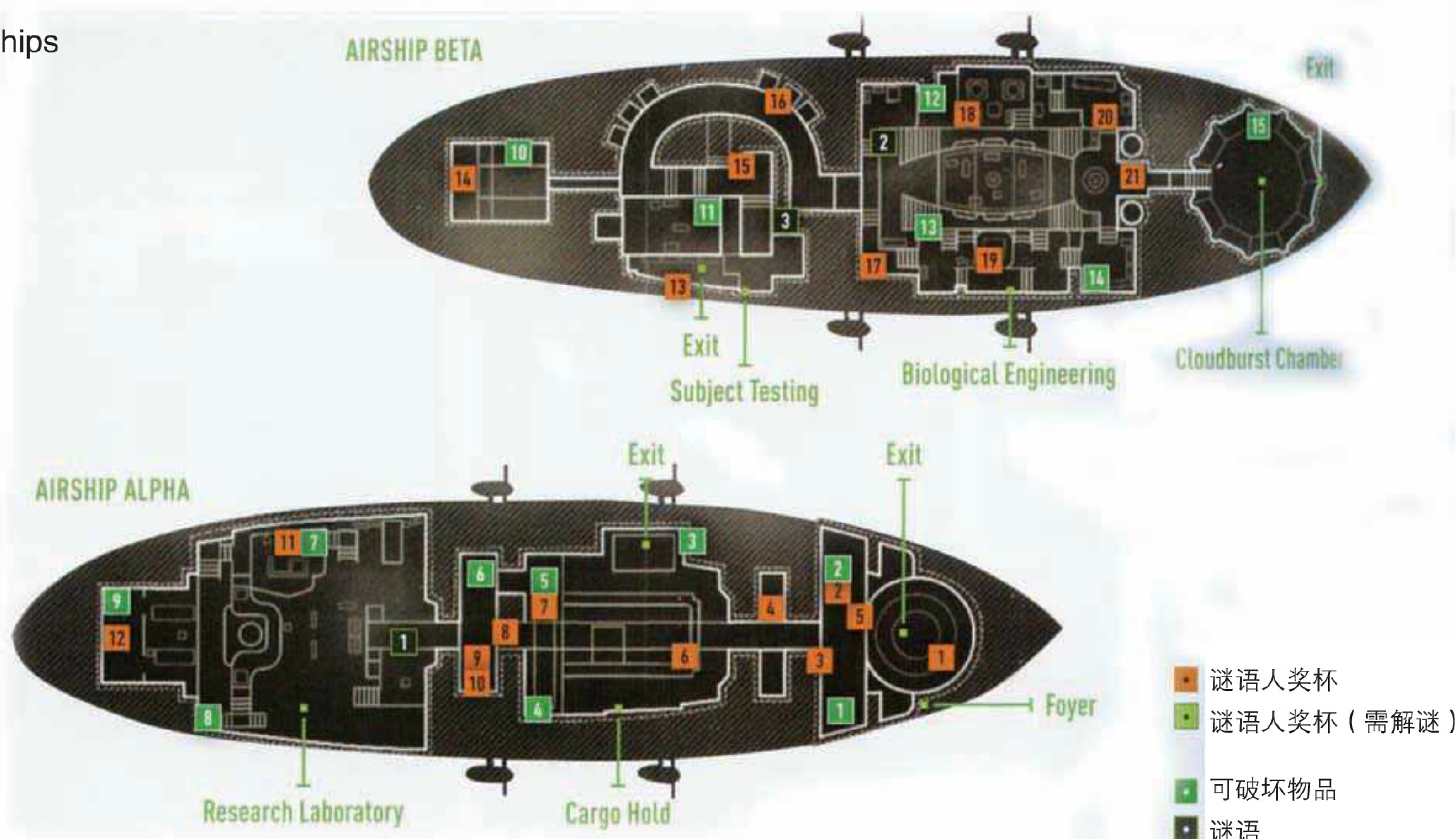
- 谜语人奖杯
- 谜语人奖杯（需解谜）
- 可破坏物品
- 谜语

谜语人奖杯
谜语人奖杯（需解谜）
可破坏物品
谜语

Mercy Bridge (to Bleake Island)
Harold's Repairs
Sewage Dump
Penitence Bridge (to Founders' Island)
Gotham Reservoir
Storage Depot
Hydroelectric Dam
Kingston
Salvation Bridge (to Founders' Island)
Bank of Gotham Kingston Branch
Pinkney Orphanage
Mainland Bridge
Bristol
Grand Avenue
Wayne Tower

■Miagani Island

■Airships

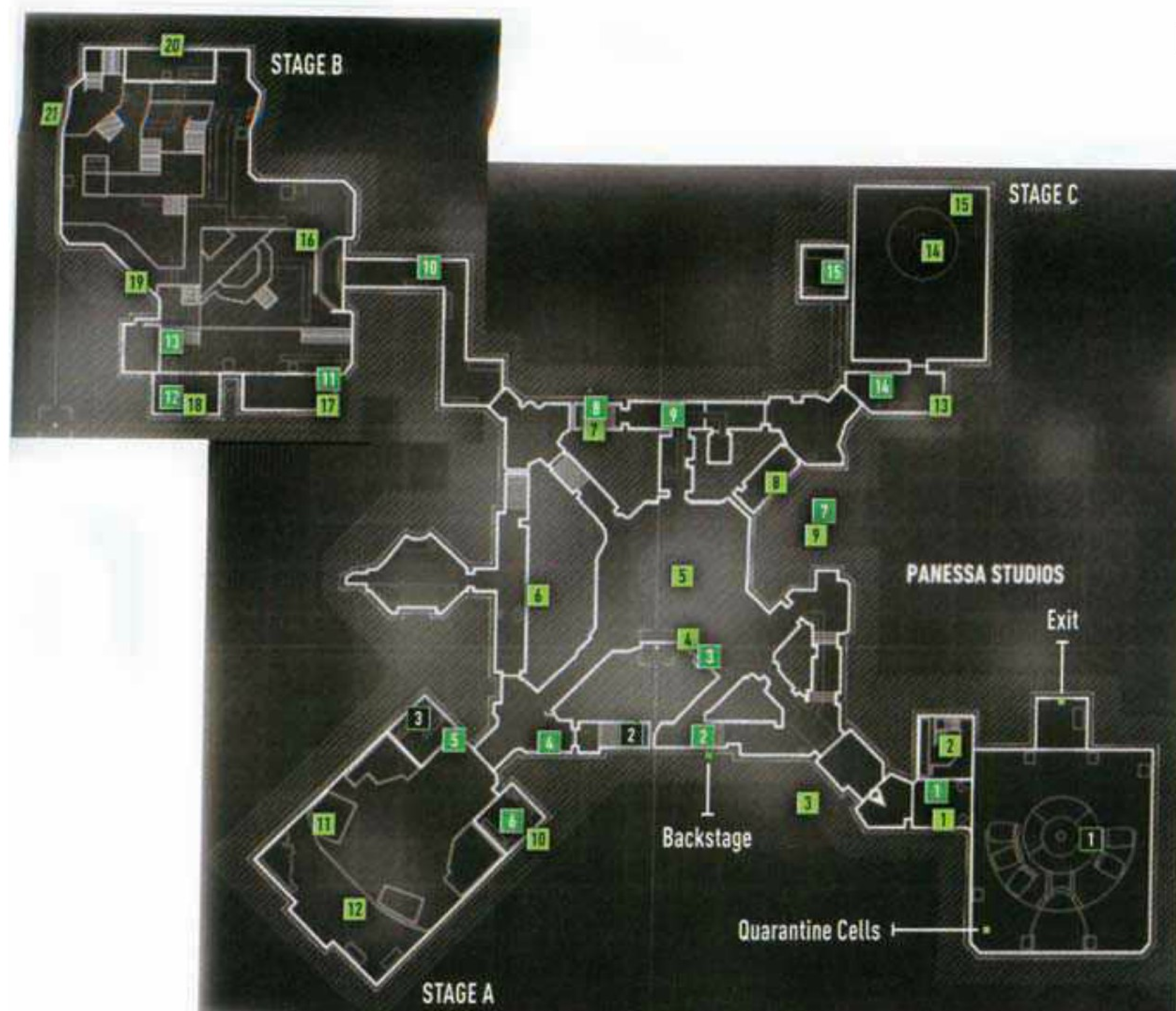


■Founders' Island

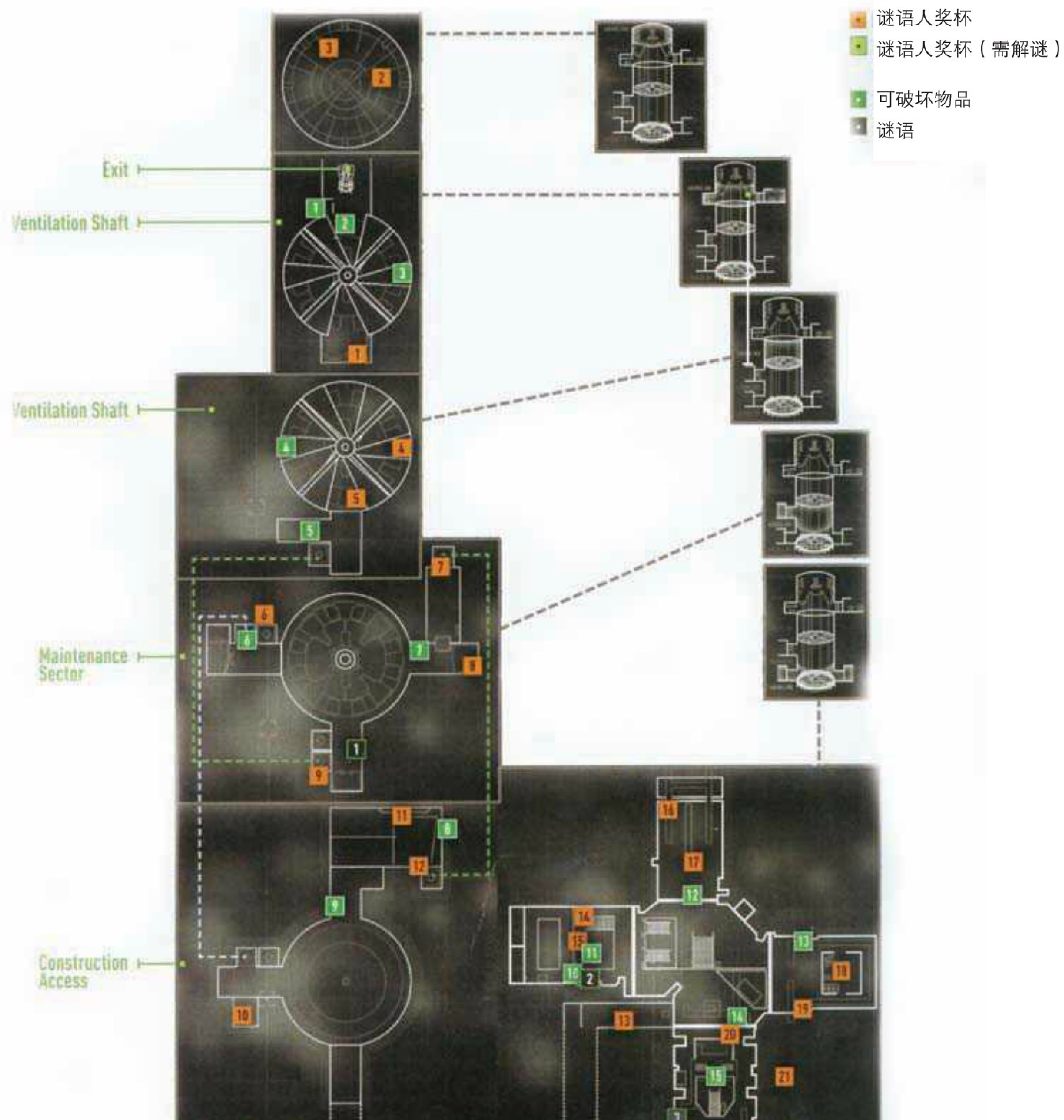


- 谜语人奖杯
- 谜语人奖杯（需解谜）
- 可破坏物品
- 谜语

■Penessa Studios



■Hideout



谜语人奖杯
谜语人奖杯（需解谜）
可破坏物品
谜语

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

成就 / 奖杯综述

XOne版

成就总数	1000 点 /69 个
全成就难度	4/10
全成就所需时间	40 小时以上
在线成就	无
最少通关次数	2
有无会错过的成就	无
成就 BUG	无
特殊需求	无

PS4版

奖杯总数	65	铜杯	62	银杯	1	金杯	1	白金	1

全奖杯难度	4/10
全奖杯所需时间	40 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无会错过的奖杯	无
奖杯 BUG	无
特殊需求	无

因为本作有 New Game Plus 模式的存在，而且有对应的奖杯 / 成就要求，所以把游戏打个二周目是必须的。也因为这个原因，除非玩家自己特别有兴趣挑战自身技巧，不然一周目就请直接 EASY 难度搞定，因为游戏本身的战斗系统并不太适合于更改敌人的攻击欲望，只能从敌人配置和攻击上来做文章，高难度打起来，技术挑战性没增加多少，光就是容错率低，让人在前期适应系统的时候被恶心得不行，后期习惯了打法，玩起来和低难度也还是差不多一回事，注重效率的奖杯 / 成就饭就没必要这么搞了，毕竟用高难度通关和低难度通关在奖杯 / 成就获取上根本就没分别。除此之外，本作当中有没有谜语人挑战攻略是区分白金 / 全成就速度的重要分水岭，有部分谜语和谜语人奖杯藏得颇深，自己找是绝对不划算的。还有一个需要注意的奖杯 / 成就是“Blunt Trauma”，要求玩家使用游戏当中的所有潜行击倒手法，鉴于缺乏统计，玩家难免有所遗漏，更恶心的是不能在主选单进入 AR 挑战模式时解开这个奖杯 / 成就，只能在游戏模式中来到 AR 挑战所在的区域开启挑战后，才能够让发动的潜行击倒计入奖杯 / 成就当中。除此之外，游戏当中的其他奖杯 / 成就基本上都可以在通关之后补，也可以在二周目中达成，总体来说，白金 / 全成就难度是比较低的。

推荐完美路线

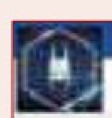
1. 一周目的目标比较庞杂，通关当然是首要任务，不过在过程当中，玩家必须完成所有支线任务，一来这些任务关系到相对应的奖杯 / 成就，二来是完成所有支线是触发最终结局的条件。同时建议玩家注意三个事情，一个是尽可能地审问任何遇到过的谜语人线人（身上有着绿色光芒的敌人），问出所有谜语人奖杯、可破坏物和谜语的所在之处，如此一来起码在寻找相关内容时会更有效率，回头补拿的时候耗时也更低。第二个是注意完成任务的顺序，本作当中许多支线任务并不是连贯的，如果玩家没有发现新的线索，就必须等待系统给出下一步的提示，又或是通过玩家自行找到后续任务地点来触发，两者说白了都是花时间，与其是这样，倒不如玩家先进行一段主线任务，等目前剧情告一段落后，立刻清一轮手上的支线，等它们全部进入等待线索的阶段后再去进行主线，如此一来就可以充分按照游戏本身设定的节奏攻关，省时又合理。最后一点则是记得在战斗当中多多完成技巧性的奖杯 / 成就。

2. 等主线打完后，玩家就可以安心清支线和谜语人的各种挑战了，鉴于本作还需要玩家获得 69 个 AR 挑战当中的星星评价，所以地图上的 AR 挑战也请一并解决，同时可以累积足够的升级点来为获取全部升级打下基础。注意谜语人的挑战内容相当庞杂，部分需要玩家前去以前主线到过的场景中寻找，所以要记得利用地图上几个重要地点的挑战统计来确认自己到底有没有遗漏。

3. 在支线、谜语人挑战、AR 挑战等内容统统解决后，也就是时候去开启二周目了。和一周目不太一样，二周目玩家完全可以以通关为最高目标，因为游戏本身会继承所有蝙蝠侠的道具，蝙蝠车的强化和升级项目的加点，所以虽然战斗没有敌人出招提示是个挑战，但还不至于令游戏变得非常难。如果觉得战斗整体难度还是超出预期，玩家们也大可以做一下支线，获得经验值和技能点奖励可以全部投入到升级项目当中，进一步强化蝙蝠侠和蝙蝠车的战斗力。如果之前没有遗漏，那么在完成二周目之后，玩家们也就应该顺利白金 / 全成就了。

成就 / 奖杯详解

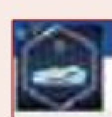
《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》本体成就/奖杯详解



I AM the Batman!



解锁条件 获得此奖杯外所有奖杯。

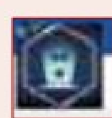


A Leap of Faith

5点 / 铜杯

解锁条件 使用蝙蝠车完成 8 次距离超过 100 米的跳跃。

获得方法 城市当中有不少地方存在着能够让蝙蝠车进行飞跃的平台，总共有 16 个，比较麻烦的是，到底有没有跳出 100 米，是没法在游戏中直观看到的，玩家只能够在自己预期的落点处设个地图标记，然后估摸着开蝙蝠车跳过去，所以可能得多试个几回。XOne 版本有一点优势是对这个成就有统计功能，所以完成了多少次是能够直观看到的，至于 PS4 版则只能够靠玩家自己估算了。为了保证能够飞出 100 米，请务必获得蝙蝠车的加速功能升级项目，不然就算跳跃点距离够了，速度不够也是飞不出 100 米远的。



Absolution

20点 / 金杯

解锁条件 在 AR 挑战中获得总共 69 颗星的评价，具体打法请参考 AR 挑战部分的攻略。

获得方法 总体难度不高，但部分 AR 挑战需要玩家进行一定程度的练习和尝试才能够获得三星评价。PS4 版玩家如果下载了“稻草人噩梦”DLC，可以靠着其增添的三个较为简易的 AR 挑战获得额外的三个三星评价，令这个奖杯 / 成就难度大幅下降。



Blunt Trauma

5点 / 铜杯

解锁条件 完成每种突袭击倒。

获得方法 游戏中总共有 21 种突袭击倒，其中 17 种可以在动作列表当中找到操作指引，玩家们只要照着操作实行一遍即可，而有另外 4 种则并没列在操作列表当中，但是也被算在这个奖杯 / 成就当中。鉴于没有对应的统计，所以如果玩家在游戏过程当中没有注意，那可能把二周目打完了都不一定能够解开，这里时候建议可以在游戏当中用 AR 挑战去刷，先按着动作列表把突袭击倒都做一遍，再完成没有列在其中的四种即可。注意必须要在故事模式当中通过 AR 挑战的触发点来进入挑战，这些突袭击倒才会被算入其中，直接在主菜单进入

AR 挑战后作出的击倒是不算的。而且当玩家完成一次 AR 挑战后，需要选择继续，而不是重试 AR 挑战，不然之前在挑战当中达成的突袭击倒都不会被计入到奖杯 / 成就进度当中。

Brutality 101

5点 /

解锁条件 在一次连击中使用 15 种不同的招式

获得方法 虽然听起来比较麻烦，但实际上多试几次还是可以较为容易地达成，最适合尝试的场合是战斗 AR 挑战中的最后一场，因为是和夜翼的合作战斗，所以在场的敌人也是最多的，用来凑连击数和当作不同招式的沙包也最为适合。游戏中能够被算入招式的动作总共有 30 个，和奖杯 / 成就要求比起来，还算是比较充足，不过强烈建议玩家在把升级项目中的绝大部分招式都买下后再去尝试，毕竟选择更多达成的机会也就更高。

Choice of Weapons

5点 /

解锁条件 在一场载具战中使用全部五种的蝙蝠车武器

获得方法 蝙蝠车的武器其实并不多，不过因为获取受到了剧情流程的限制，而且途中玩家选择的升级分支不同也会让获取这些武器的进度产生变化，所以建议是留到游戏后期才解开，这五种武器分别是 R2 键 /RT 键对应的火炮和 R1 键 /RB 键对应的机关枪两种主武器，以及□键 /X 键对应的追踪导弹，△键 /Y 键对应的骇客病毒和○键 /B 键对应的电磁脉冲三种需要能量发动的副武器，如果玩家本身的打法比较富有变化，应该会自然解开，而如果没有，建议在剧情最后期大批坦克攻击哥谭市警局时的战斗中解开，这场战斗本来就是一场硬仗，但是敌人众多也让玩家有许多机会积蓄到能量，记得用上每一种攻击手段杀敌即可。

Cycle of Violence

5点 /

解锁条件 在战斗中累计快速使用 100 次蝙蝠侠装备

获得方法 注意只有能够快速使用的蝙蝠侠装备能够被计入其中，任何需要长按 L2 键 /LT 键才能够使用的装备都是不计入其中的。

突袭击倒一览

击倒名称	发动方式
Swing Down Takedown	当玩家位于高处平台边缘，而敌人正好位于正下方时，按下△键 /Y 键。
Drop Attack	当玩家位于只能蹲伏的制高点，敌人位于下方较近处时，按下□键 /X 键。
Knockout Smash	在发动 Silent Takedown 后尚未令敌人昏迷时，按下□键 /X 键。
Drop Down Takedown	当玩家位于高处平台边缘，敌人位于下方较近处时，按下△键 /Y 键。
Ledge Takedown	当玩家攀爬在平台边沿，而边沿正上方近处有敌人存在时，按下△键 /Y 键。
Corner Cover Takedown	蹲下并靠近掩体，按 × 键 /A 键进入掩体躲藏状态，并且在敌人靠近掩体时按下△键 /Y 键。
Silent Takedown	在敌人没有察觉到玩家的情况下靠近对方并按下△键 /Y 键。
Glide Kick	在处于高处平台时，对较远处头上出现蓝色蝙蝠标记的敌人按下□键 /X 键。
Inverted Takedown	玩家位于观察点时，对经过正下方的敌人按下△键 /Y 键。
Fear Multi–Takedown	恐惧攻击可用时，在敌人没有察觉到玩家的情况下靠近并按下□键 /X 键。
Smoke Pellet Takedown	当敌人处于烟雾弹影响范围内时，靠近敌人并按下△键 /Y 键。
Grate Takedown	处于地下管道中，在敌人靠近栅栏出口时按下△键 /Y 键。
Ceiling Takedown	角色处于房间顶部的玻璃窗上，而正下方有敌人经过时，按下△键 /Y 键。
Window Takedown	角色处于玻璃窗外，而对面有敌人存在并没有察觉到玩家时，按下△键 /Y 键。
Wooden Wall Takedown	在敌人位于木墙对面时，靠近并按下△键 /Y 键
Line Launcher Takedown	确保身后和身前都有墙壁的情况下，对准敌人使用 Line Launcher，并且在靠近敌人过程中按下△键 /Y 键
Vent Takedown	在角色藏身于通风管道的出口，栅栏未被破坏，并且有敌人经过时按下△键 /Y 键。
Environment Takedown	在敌人靠近可用于击倒的环境物品，身上出现高亮蓝色时，靠近并按下□ + × 键 /X+A 键。
Grapple Boost Takedown	当有敌人处于平台的边沿时，对准其所在边沿位置按下 R1 键 /RB 键，并且在飞往边沿途中连打 × 键 /A 键加速，出现提示后按下△键 /Y 键。
Ceiling Grate Takedown (Above)	当玩家位于活动栅栏的上方，而下方有敌人经过时，按下△键 /Y 键。
Ceiling Grate Takedown (Down)	当玩家位于活动栅栏的下方，而上方有敌人经过时，按下△键 /Y 键。

招式一览

名称	操作
Counter	△键 /Y 键
Strike	□键 /X 键
Cape Stun	○键 /B 键
Super Stun	（○键 /B 键）×3
Charged Super Stun	长按○键 /B 键
Redirect	推动左摇杆 +（× 键 /A 键）×2
Aerial Juggle	（○键 /B 键）×3，然后按□键 /X 键
Batclaw Slam	L2 键 /LT 键 + △键 /Y 键，然后按□键 /X 键
Blade Dodge Takedown	手持利刃的敌人攻击发动时后拉左摇杆 + 长按△键 /Y 键，攻击间隙时松开
Batclaw Super Stun	L2 键 /LT 键 + △键 /Y 键，然后按○键 /B 键
Ground Takedown	当有昏迷倒下的敌人在场时，按 R2 键 /RT 键 + △键 /Y 键
Aerial Attack	○键 /B 键，然后（× 键 /A 键）×2
Quick Batarang	单击 L2 键 /LT 键
Quick Freeze Bomb	（R2 键 /RT 键）×2
Electrical Charge	L2 键 /LT 键 + ○键 /B 键
Quick Explosive Gel	L2 键 /LT 键 + □键 /X 键
Environmental Takedown	敌人身上亮起亮蓝色时按□键 + × 键 /X 键 +A 键
Beat Down	○键 /B 键，然后连打□键 /X 键
Combat Pick Up	R2 键 /RT 键 + ○键 /B 键
Weapon Steal	手持棍棒的敌人昏迷或掉落武器后按□键 /X 键
Special Combo Batarang	连击槽蓄满时长按 L2 键 /LT 键
Special Combo Freeze Blast	连击槽蓄满时（R2 键 /RT 键）×2，第二下为长按
Special Combo Explosive Gel	连击槽蓄满时长按 L2 键 /LT 键 + □键 /X 键
Special Combo Takedown	连击槽蓄满时按○键 /B 键 + △键 /Y 键
Special Combo Electrical Charge	连击槽蓄满时长按 L2 键 /LT 键 + ○键 /B 键
Special Combo Batclaw	连击槽蓄满时长按 L2 键 /LT 键 + △键 /Y 键
Special Combo Multi Ground Takedown	连击槽蓄满时按○键 /B 键 + × 键 /A 键，需有倒地的敌人才能生效
Special Combo Disarm and Destroy	连击槽蓄满时按□键 /X 键 + △键 /Y 键，需有手持武器 / 盾牌的敌人才能生效
Batmobile Assisted Takedown	蝙蝠车在附近，敌人身上亮起亮蓝色时按□键 + × 键 /X 键 +A 键
Tag Team Takedown	在有队友角色并且合作攻击槽蓄满时按 L1 键 /LB 键

Death and Glory

5点 /

解锁条件 使用"恐惧击倒"累计击倒 20 名敌人

Point of Impact

5点 /

解锁条件 利用机枪通过完美击中弱点的方式连续消灭五个敌人，期间不能受到任何伤害。

获得方法 无人坦克的弱点就是他们身上的亮光点，直接用蝙蝠车的机枪扫射就可以将它们摧毁，但是那只是被算为致命一击，在此之上还有完美致命一击，那就是要求玩家只用机枪打一枪，就击中对方的弱点。要达成这一点，需要两个条件，一个是靠对方足够近，毕竟机枪的射点稍微远一点就变得不稳定，要打中目标会变得很困难，更不要说一枪就中了。而除此之外还需要玩家按下右摇杆，放大瞄准的视野，这样可以提高命中率，代价是视野变狭窄了，躲避敌人还击会变得更加困难。

如果玩家在游戏过程中没有解开，推荐到蝙蝠车战斗相关的 AR 挑战中解，例如"One Man Army"和"Untouchable"都是不错的选择，蝙蝠车升级中的减低机枪散射度的项目也对于解锁这个奖杯 / 成就非常有帮助。最后提醒一下，除了没有打出完美致命一击，玩家打偏了也会让这个统计中断，所以千万不要乱按，另外个人感觉普通版 XOne 手柄因为 RB 键的设计缺陷，让这个奖杯 / 成就解起来特别恶心，建议手头上有其他改良版本 XOne 手柄的玩家换上后再来打，不然估计得多花点功夫去尝试。

Dirty Tricks

5点 /

解锁条件 使用蝙蝠车累计漂移三分钟

获得方法 当玩家在驾驶蝙蝠车行驶时，在过弯的时候按下□键 / X 键刹车就可以触发漂移，在 AR 挑战的计时赛当中这是非常重要的技巧，不过平常游戏当中使用机会不多，加上持续时间一般都很短，想要自然累计够三分钟漂移还是有点麻烦，所以玩家大可以找个空旷的地方，同时按住油门和刹车，然后左摇杆随便推向左或是右，就能让蝙蝠车进行原地转圈的漂移，如此凑够三分钟即可。

Fortunate Son
15点 / 奖杯

解锁条件 在 AR 挑战中获得总共 46 颗星的评价

Gates of Gotham
10点 / 奖杯

解锁条件 支线“占领哥谭”相关

Gotham After Midnight
5点 / 奖杯

解锁条件 在 20 米以下的高度滑翔 400 米

获得方法 算是一个需要点技巧的奖杯 / 成就，玩家最好选择一栋高楼，在楼顶上奔跑向边缘后，看到提示出现时就按下 R2 键 / RT 键，让角色快速下坠，直到快要碰到地面时就进行拉升，同时注意不要让角色腾空太高，维持这一状态飞行 400 米就可以达成，如果楼够高然后玩家技术也过硬，难度不大，但是因为本作当中地图环境比较复杂，所以意外情况也比较多，玩家们要作好多次尝试的心理准备。

Run Through the Jungle
5点 / 奖杯

解锁条件 在一次滑翔中连续穿过三座大桥的桥底

获得方法 直接在桥上起飞是没有办法让蝙蝠侠获得足够速度和高度来达成目标的，所以需要蝙蝠车帮个忙。玩家要记得先升满蝙蝠车的弹射高度，然后来到 Perdition 大桥，把车停在桥上，弹射之后不要向着哥谭市三个岛屿的中央飞，而是朝着桥往外的方向飞，并迅速开始按 R2 键 /RT 键下坠，等角色快要碰到水面时，就立刻拉升并把方向转回三个岛屿的中央区域，这样可以先飞过 Perdition 大桥的下方，一旦通过桥底，记得后拉左摇杆，快速爬升，等发现开始有失速的征兆后又立刻下坠来重新获取速度，靠着这个方法，玩家可以在保证自己拥有稳定速度的情况下飞过其余两座大桥的桥底，同时记得，飞过第二座大桥的时候要用和 Perdition 大桥一样的方法，先朝着三座岛的中央区域外飞，然后再绕回桥底飞过，不然虽然直接过桥底方便，再转回来飞向第三座桥的时候却会有速度不够的风险。

Savage Metal
5点 / 奖杯

解锁条件 累计利用蝙蝠车撞毁 10 辆敌人载具

获得方法 在蝙蝠车竞速形态下，快速行驶的过程中其实也是可以像战斗形态一样，通过推动左摇杆的方向并且按下 × 键 /A 键来侧移，这个侧移没有战斗形态灵活，但如果正好有敌人车辆位于侧移的行动路线上，就会被重量惊人的蝙蝠车直接撞翻。玩家在进行支线任务中追逐运兵车的任务时会有许多机会达成这一点，而如果最后都还是错过了，AR 挑战当中的“Seek and Destroy”里玩家还可以重新补回来。

Seduction of the Gun
5点 / 奖杯

解锁条件 在载具战中累计达成 50 次暴击

获得方法 暴击就是用机关枪直接打中敌方坦克身上的亮光点，不同型号的坦克位置不太一样，但效果是一致的，打中就会让敌方坦克被秒杀，善用这个方法玩家就可以快速解决许多难缠的大型坦克，所以要凑个 50 次完全是没难度的，但如果玩家一直为了稳妥起见，没有使用这种战术，可以在 AR 挑战里好好补刷一下。

Sins of Youth
10点 / 奖杯

解锁条件 在 AR 挑战中获得总共 23 颗星的评价

The Real Deal
5点 / 奖杯

解锁条件 不用蝙蝠车击倒 20 台敌人车辆

获得方法 听起来有点难度，但实际上异常简单，当蝙蝠侠在地面步行时，驾驶车辆的普通暴徒会作死，想要开车撞蝙蝠侠，这时候车辆头上会出现一个反击判定，及时按△键 /Y 键，蝙蝠侠就会躲过撞击并把黏着炸弹投掷在对方车上，随后炸弹爆炸，就会把车辆弄个人仰马翻。如果嫌这样效率太低，玩家还可以通过滑翔的方式直接飞到这些车的附近，此时按下□键 /X 键，蝙蝠侠会直接落到车头，并且把司机揪出车外扔到一旁，随后车子就会因为缺乏控制而整台翻倒。上文的两个方法合计使用了 20 次，奖杯 / 成就就可以顺利解开。

Fear of Faith
10点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

City of Fear
20点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

Cold World
20点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

Creature of the Night
25点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

Journey into Knight
10点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

Judgment Day
30点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

Living Hell
10点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

No Man's Land
10点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

The Frequency of Fear
20点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

As the Crow Flies
20点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

Be Not Afraid
30点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

Brotherhood of the Fist
10点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

Dark Allegiances
20点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

Dark Wings Fly Away in Fear
20点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

Fear of Success
20点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

Knightfall
50点 / 奖杯

解锁条件 触发并观看游戏的完整结局。

Master of Fear
50点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

With a Vengeance!
10点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

A Battle Within
10点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

A Heart Broken in Two
25点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

Who Rules The Night
30点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

Strange Deadfellows
10点 / 奖杯

解锁条件 流程相关

Lethal Pursuits
10点 / 奖杯

解锁条件 支线“谜语人的复仇”相关

Nine Lives
10点 / 奖杯

解锁条件 支线“谜语人的复仇”相关

Pieces of the Puzzle
10点 / 🏆

解锁条件 支线“谜语人的复仇”相关

Death by Design
10点 / 🏆

解锁条件 支线“谜语人的复仇”相关

Riddler on the Rampage
10点 / 🏆

解锁条件 支线“谜语人的复仇”相关

The Burning Question
10点 / 🏆

解锁条件 支线“谜语人的复仇”相关

The Cat and the Bat
10点 / 🏆

解锁条件 支线“谜语人的复仇”相关

The Primal Riddle
10点 / 🏆

解锁条件 支线“谜语人的复仇”相关

The Riddle Factory
10点 / 🏆

解锁条件 支线“谜语人的复仇”相关

The Road to Hell
10点 / 🏆

解锁条件 支线“谜语人的复仇”相关

Riddle Me That
30点 / 🏆

解锁条件 支线“谜语人的复仇”相关

Riddle Me That
15点 / 🏆

解锁条件 支线“搜救消防员”相关

Gotham Underground
10点 / 🏆

解锁条件 支线“拆除地雷”相关

Jekyll & Hyde
20点 / 🏆

解锁条件 支线“双面人劫案”相关

Streets of Gotham
10点 / 🏆

解锁条件 支线“摧毁检查点”相关

The Monster Machine
20点 / 🏆

解锁条件 支线“完美犯罪”相关

The Road Home
15点 / 🏆

解锁条件 支线“追击装甲车”相关

Touch of Death
20点 / 🏆

解锁条件 支线“军火走私贩”相关

Trail of Fear
10点 / 🏆

解锁条件 第一次完成与超级罪犯相关的支线任务

Angel in the Dark
20点 / 🏆

解锁条件 支线“黑暗骑士的继承人”相关

Days of Fire
15点 / 🏆

解锁条件 支线“燃烧中的哥谭”相关

Double Jeopardy
10点 / 🏆

解锁条件 支线“朋友有难”相关

Scar of the Bat
15点 / 🏆

解锁条件 支线“追捕人蝠”相关

The Cult
10点 / 🏆

解锁条件 支线“羊腿与谋杀”相关

The Long Halloween
50点 / 🏆

解锁条件 New Story + 模式通关

Beautiful Boy
10点

解锁条件 支线“军火走私贩”相关，XOne版特有成就。

Blind Love
10点

解锁条件 支线“军火走私贩”相关，XOne版特有成就。

Practice Run
10点

解锁条件 支线“军火走私贩”相关，XOne版特有成就。

Two Faces of Fear!
10点

解锁条件 支线“双面人劫案”相关，XOne版特有成就。

Two Sides of the Same Coin!
10点

解锁条件 支线“双面人劫案”相关，XOne版特有成就。

《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》DLC成就/奖杯详解

Matter of Family

Ambush
10点 / 🏆

解锁条件 在一次恐惧效果当中击倒四个敌人。

获得方法 恐惧效果可以由多个场景当中的物品引发，当其发动时敌人就会进入惊恐状态，此时靠近敌人或远距离对其发动飞踢就会触发直接击倒效果，而且在持续时间内所有敌人都会陷入这种能够被立刻击倒的状态，只要玩家按□键/X键够快，附近受到影响的敌人又有四个，要完成是很简单的，游戏当中这样的机会不少，而且很前期就会出现，记得多多把握，因为通关后虽然环境当中还存在敌人，却没有给玩家发动恐惧效果的环境条件，只能开档重来。

Weird War Tales
15点 / 🏆

解锁条件 用黑客手段累计击倒15个敌人。

获得方法 游戏中有许多环境能够被蝙蝠女的黑客装置启动，变成击倒敌人的利器，不过要注意的是并非每一个都有直接的击倒效果，有部分如恐惧盒和灯光电源等设备只会令敌人进入特定的状态，此时玩家还得在他们处于该状态时将其一一击倒，才能够计入其中，所以和“Ambush”一样，这个奖杯/成就也是有可能被错过的，而且同样难以在通关后去刷，只能开个新档继续累积。

A Blade of Memory
15点 / 🏆

解锁条件 破坏所有的活动假牙、气球并找到所有小丑女玩偶盒。

获得方法 这些收集品具体位置都已经标在攻略当中，本DLC比起游戏本体良心，这些物品在侦探视觉当中都是被高亮标记的，藏得也不深，比较好找。

A Fire in the Heavens
10点 / 🏆

解锁条件 释放摩天轮上的人质，剧情奖杯/成就。

A House Made of Spun Glass
10点 / 🏆

解锁条件 释放旋转木马处的人质，剧情奖杯/成就。

The Laughing Fish!
10点 / 🏆

解锁条件 释放鬼船处的人质，剧情奖杯/成就。

A Courtship of Razors
50点 / 🏆

解锁条件 拯救蝙蝠女的父亲，剧情奖杯/成就。

特别策划 | 独占强作 | 跨界特攻 | 成就奖杯堂 | DLC补完计划 | 软硬兼施

All Snug in Their Beds 30点 /

解锁条件 发掘这处油井平台公园的秘密。

获得方法 游戏中的场景藏有几个和主线无关的谜题，将其一一解开，平台上的办公室大门就会解锁，入内聆听最后的录音，就可以解开奖杯 / 成就。具体的谜题解法会在攻略当中提及。

Harley Quinn Story Pack

Cuckoo for Incarceration 50点 /

解锁条件 拯救小丑女的朋友，剧情奖杯 / 成就。

Red Hood Story Pack

Under The Red Hood 50点 /

解锁条件 挫败黑面具的行动，剧情奖杯 / 成就。

Scarecrow Nightmare Missions

Dark Victory

解锁条件 完成三个稻草人噩梦AR挑战。



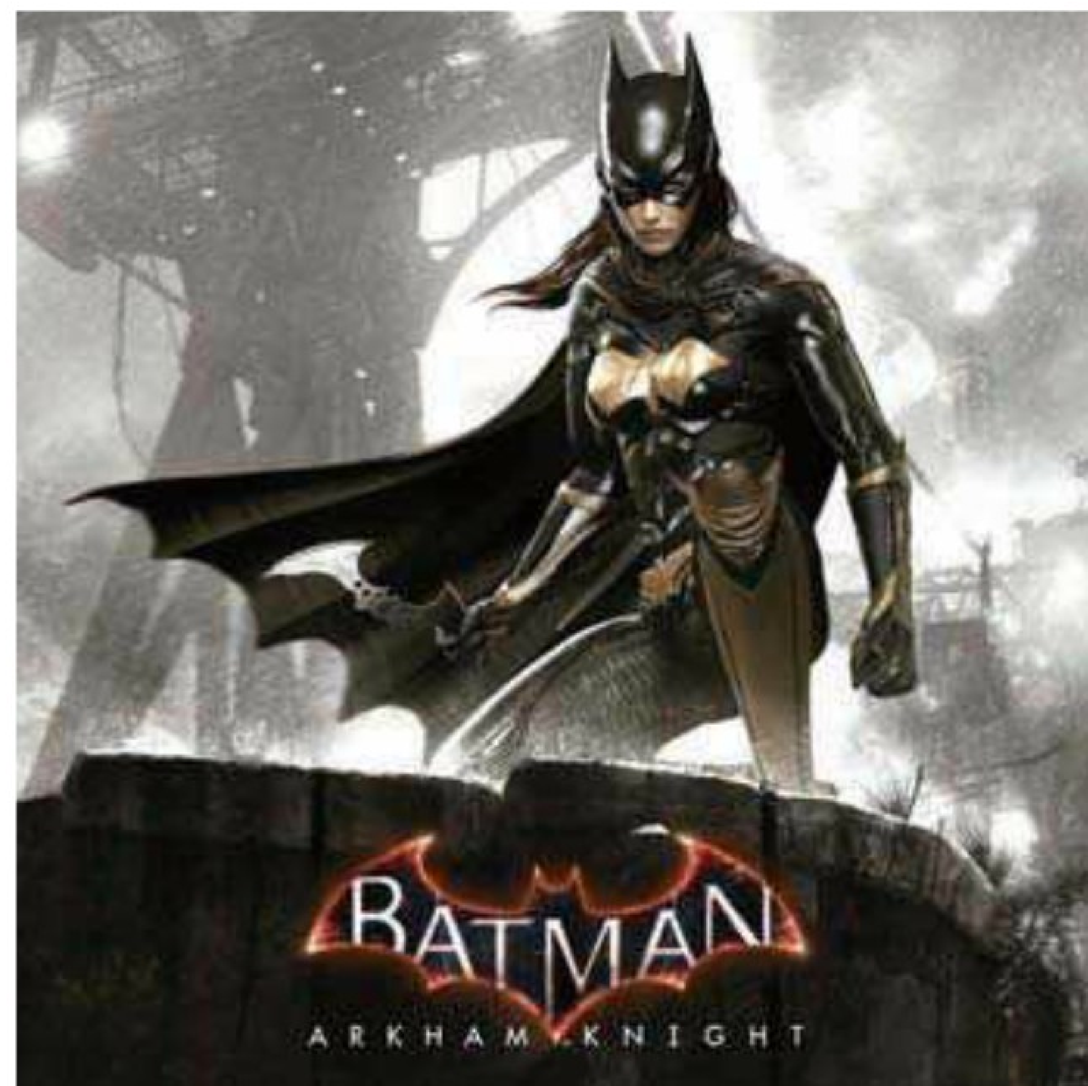
家庭事务(Matter of Family)DLC攻略

DLC内容简介

“家庭事务”是《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》推出的第一个大型DLC，被包含在本作的季票当中，已经购买了季票的玩家在7月14日就已经可以下载游玩，而没有购买季票的玩家则需要等到7月21日才能够玩上，不过相信读到这篇攻略的时候，大家都已经能够玩上这款DLC了。

说回DLC本身，其主角是在正篇当中作为电脑技术专家登场的“神谕”芭芭拉·戈登，在《阿克汉姆疯人院》的故事发生之前，她曾经一度化身为哥谭市的女英雄“蝙蝠女孩”（Batgirl），除暴安良，只是日后不幸被小丑的枪击打中脊椎，导致下身瘫痪，才不得不变成神谕继续帮助蝙蝠侠打击犯罪。本次的故事正是描述她化身蝙蝠女孩，在父亲戈登局长被小丑抓走时前去救援的故事。

比较可惜的是，本DLC内容仍然比较贫瘠，地图的确是全新打造，但规模小得可怜，蝙蝠女虽然有着自己的特色，整体战斗手段却比蝙蝠侠要少了许多，战斗打起来乐趣略有下降。但这些问题都比不上一个事实，那就是本作的流程满打满算也就个把小时，算上全收集，顶天也就是3小时左右，更离谱的是，除了一个主线剧情和一些隐藏要素，这个DLC既不能让玩家在AR挑战里使用蝙蝠女，又不能新增AR挑战的项目和地图，重玩价值比较低下。另外本作虽然如此简单，竟然还是有两个奖杯 / 成就是有机会错过的，所以难免还是让人觉得有点遗憾，希望日后推出的季票DLC内容会更令人满意一些。



流程攻略

本作的故事和内容都相当简单，难度也非常宜人，相信不至于对玩家们通关造成麻烦，所以本次的流程攻略会把重点放在帮助各位玩家顺便完成收集和拿全奖杯/成就上，当然故事剧情也会一并说明。

剧情

一个雨夜，小丑绑架了戈登局长和数位警察，并为自己的最大对手蝙蝠侠设下了一个苛刻的条件：如果蝙蝠侠出现，他就会立刻杀死戈登。如此一来，能够出手的英雄自然就变成了当时正化身为蝙蝠女孩的芭芭拉·戈登，她潜入了废弃的希杰游乐园（Seagate Amusement Park），这里已经被小丑占据并改造成了他的地盘，而戈登和手下的数位警察正被关押在这里。

虽然蝙蝠女孩身手了得，不过作为一名新手英雄，她还尚有不成熟之处，还好她提前联系了罗宾，而当她快要被伏击时，就被蝙蝠侠的小伙伴救了一命，两位蝙蝠家族的成员随之结成队伍朝着公园的深处潜入。

希杰游乐园是富豪爱德华·伯克为了女儿而建造，然而他的女儿却出现了健康问题，此时小丑和小丑女化身为神秘的男子杰克·怀特和心理医生哈琳·昆泽尔，联手操纵了爱德华的思维，不但让他按照小丑的意见去建设了整个游乐园，还最终觉得自己欠了小丑的情，要回报他。于是当爱德华的女儿最后还是不幸身亡，他也被小丑女用心理暗示操纵，最后吞下含有小丑毒素的药片狂笑着惨死，这片破败的游乐园，也就成为了小丑名下的财产，如今还变成了他用来收押人质的基地。

鉴于这个游乐园是由一个石油钻探平台改造而成，所以想要潜入其中并不简单，罗宾和蝙蝠女孩一路互相配合，最后还是差点被小丑用RPG轰进大海，几乎九死一生才到达了平台上，此时两人分头合作，蝙蝠女前去拯救被关押在三处游乐设施当中的人质，罗宾则负责寻找游乐园当中暗藏的炸弹，免得它们被小丑引爆，期间虽然小丑手下的暴徒纷纷前来阻挡，却都被两人一一击倒。



最后，人质终于被全部救出，只剩下戈登局长一人尚被困住，小丑女和罗宾也在油井下方的大剧场处和小丑还有小丑女打了一场大决战，除了两个超级恶人，他们身旁还有层出不穷的暴徒，不过终究比不过两位超级英雄的身手和配合，最后戈登局长得救，大势已去的小丑竟然还举枪指着小丑女，把她当成人质，最后靠着身上携带的降落伞逃之夭夭，不过一场危机，也总算是告一段落了。

全收集主线流程

1. 开场剧情后就是一段战斗，战斗本身不难，蝙蝠女虽然招式没有蝙蝠侠多，但是常规的攻击手段也足够对付这些普通的暴徒了，更何况还有罗宾在旁可以发动合作攻击。这里要提醒一下玩家们的是，收集的部分只有到油井上的公园后才会出现，之前是不会有的，所以大家在后面前往油井的阶段也无需多观察环境，按照剧情指引前进即可。

2. 蝙蝠女孩整体装备没有蝙蝠侠丰富，不过黑客装置的效果可是比蝙蝠侠强，游戏当中玩家会有许多机会用上，记得能够用黑客装备击倒的敌人就千万不要手贱用突袭击倒或是正面战斗的方式搞定，毕竟想要完成“Ambush”和“Weird War Tales”两个奖杯/成就都需要靠黑客装置产生的效果，浪费了就有补不回来的风险。

3. 前往油井途中的战斗都很简单，靠着提示配合即可，而来到油井后会遇到一个落单的敌人，解决掉后可以通过用黑客装置操纵移动平台往左移，打开新的通道。通过通风管道来到一个有数个小丑暴徒的房间后，就会看到有一台大型机器可以被黑客装置启动，这里就是一个能够触发恐惧效应的机关，立刻开启，然后对准下方的敌人按下□键/X键发动攻击，立刻触发恐惧击倒，快速按键来迅速搞定四个，就可以拿下“Ambush”奖杯/成就。如果这里没有成功，玩家可以选择不解决余下的敌人，立刻读取检查点再试，也可以试着在之后的游戏过程当中解开。随后的第二个房间则需要玩家解除灯光，之后只要靠近敌人并按下△键/Y键将他们一一击倒即可。

4. 通过钩爪进入到一间小小的房屋当中后，其尽头破了个洞，能够通往外面，这里就有第一个小丑假牙（假牙1）。来到户外会进入扫描阶段，这里的扫描方式和本篇当中扫描ACE化工厂的过程差不多，找到地图上有声纹的地方长按×键/A键扫描即可，人质所在之地一共三个，分别是摩天轮，鬼船和旋转木马。



5. 扫描到所有目标后，不要急着走，抬头看上方，就会看到一个喷火的烟囱，在其最顶部平台上有一个小丑女玩偶盒（玩偶盒1）。





6. 地图上三个任务目标，建议先前往摩天轮，这里是一场潜行战，正好可以让玩家凑凑“Weird War Tales”所需的敌人击倒数。路上会遇到水塔上的一个气球（气球1），不远处摩天轮左方的建筑上还有一个气球（气球2）。





7. 摩天轮的潜行战斗分为两场，解决第一部分占据现场的敌人后，当玩家操纵蝙蝠女孩去关闭摩天轮，就会引出第二批，不过虽然人数上有分别，对付起来差不多，而且现场当中能够利用黑客装置启动的物品还是不少的，地面上的电路板可以电倒敌人，还有恐惧盒和能够把敌人关在内部的电动门，都可以利用上，如果玩家手法够巧妙，“Weird War Tales”说不定在这里就可以完成。不过要注意，第二场战斗因为摩天轮发出的火花，玩家的位置随时都有可能被暴露，所以要记得频繁转换位置来干扰敌人。

8. 解决敌人后，黑掉摩天轮的控制器，用左摇杆移动来慢慢转动摩天轮，把两人位于摩天轮当中的人质所在的挂舱都送到落地口处即可完成这里的营救，不过建议先不要这么做，因为这时候罗宾会发出找到炸弹的消息，必须赶紧赶过去，先去摩天轮区和油

井中央区域的连接处，在破损的通道处有一个假牙（假牙 2）



9. 回头赶向罗宾所在的炸弹处时，玩家应该会看到喷火烟囱下方的一个气球（气球 3），之后玩家还可以看到罗宾所在的大鲨鱼房间后方还有一个气球（气球 4），不过飞过去之前记得先看看下方，一个暴徒脚旁就有一个小丑假牙（假牙 3）在到处跑，同时鲨鱼尾部的圆形平台上也有一个小丑假牙（假牙 4），









10. 炸弹处的敌人构成比较复杂，还有手持电棒的敌人，记得用合作攻击优先搞定，随后用黑客装置解除炸弹时，记得注意炸弹解除的暗号不止一个，但只有一个是正确的，而且还有限时，这个计时还是从战斗当中算起，所以记得要速战速决。因为对应的推摇杆方向是随机的，这里就没法给大家一个准确答案了，只能靠大家自己试一下。

11. 离开鲨鱼口后朝着右前方看，就可以看到回旋木马，也能够看到那里的一个气球（5），来到烟囱侧面后还会看到另外两个气球（气球 6+7）。







12. 旋转木马的关卡内容和摩天轮倒过来，纯粹就是一场肉搏战，敌人组合倒是比较单纯，但是医疗兵会让部分敌人带电这一点还是比较麻烦，建议直接用蝙蝠钩爪快速射击这些带电的敌人，然后将其击倒，同时也要集中击倒医疗兵和带刀的敌人，综合来说算是 DLC 当中难度比较高的战斗。记得完成战斗后立刻用炸药凝胶把泡着人质的旋转木马中央区域炸开，放出人质。

13. 随后罗宾报告出现第二个炸弹，这次直接就会有时间限制，所以不要理会炸弹所在场景外的敌人，跑进里面，解除炸弹后又会是一场大战，不过因为这次有罗宾助阵，所以总体来说比较简单。离开这里时，记得出口附近就有一只在乱跑的假牙（假牙 5），接着前往最后一个人质地点：鬼船。前往该处途中应该会再一次经过水塔，此时应该可以看到水塔底部的假牙（假牙 6）和小丑女玩偶盒（玩偶盒 2）。







14. 来到鬼船后先不用急着靠近，在船头的“嘴巴”里面有一个假牙（假牙 7），之后用蹲伏的状态从正对船头时左方的楼梯来到上层，正面看到的一个堆满杂物的货棚里有一个小丑女玩偶盒（玩偶盒 3），记得贴着靠鲨鱼房屋的边沿走，不然有可能会被狙击手察觉。货棚后方跳下去，还可以看到一个小酒吧前有一个假牙（假牙 8）。







15. 鬼船的表层的这场也是潜行战，不过能够利用黑客装置启动的环境元素非常少，所以玩家只能多靠潜行后的无声击倒来解决敌人，当然把敌人引到恐惧盒面前然后一次过让他们进入恐惧状态也是一个可行的战术。解决敌人后，先在船的驾驶舱部分的一楼找到一个假牙（假牙 9），再来到目标所示的起吊机下方，会看到一个气球（气球 8），不远处一颗树下方则有一

个假牙（假牙 10）。







16. 来到起吊机的控制台后，用黑客装置遥控吊臂来到鬼船中央被木栅栏封住的垂直入口处，吊臂到位后就会出现提示，按照提示操作就可以打破木栅栏，进入鬼船的下层，下去的过程当中记得瞄准一个暴徒后发动攻击，可以取得先手。之后在找到第一个人质处同样有黑客装置发挥作用的环境元素，也是另一个拿下“Ambush”的好地方，记得先爬上木板的破口，不要跳下，等启动装置触发敌人的恐惧状态后再将其一一击倒即可，因为这个状态最多只能解决四个敌人，最后一个就用常规方式料理掉。

17. 到了鬼船区域的真正内部，这里面能够给玩家利用的环境就变得多起来，但是因为敌人的位置都相当分散，所以一个比较好的方法是在一个能够产生恐惧效应的装置附近，特地用无声击倒逮住一个敌人，发动后立刻按下□键 /X 键将其击昏，并躲在附近手持黑客装置等待，等大量敌人因为同伴被击倒的声响而聚到附近时，立刻启动装置，就可以令大量敌人陷入到恐惧状态当中。所以只要利用得当，这里也是一个用来刷“Weird War Tales”的好地方。



18. 之后离开鬼船，任务也就进入最终阶段了，刚才解除第二个炸弹的地方原本有一扇打不开的门，现在玩家可以入内进行决战，不过建议是直接先搞定其他收集再去，所以这里以鬼船为出发点，讲一下其他收集所在的位置。

19. 玩家从鬼船出来后，面对最终任务所在的地点，看向左方，会看到一栋内部亮着灯的建筑，取出黑客装备入内，看下楼下，就会看到几台碰碰车，这些车不能转弯，只能靠黑客装置遥控前进和后退，玩家需要操纵它们挪腾位置，让最里面的紫色的碰碰车开到车库的闸门处。先黑掉上层的一个操控装置，玩家就可以控制碰碰车了。

能够移动的碰碰车总共有七辆，这里以下图的数字标记。按照顺序，先移动一号，然后是二号和三号，接着四号上移，五号后退，作为目标的六号则要前移。此时七号可以移动，将其前移后，六号重新后退，五号也挪回老位置，四号则能够退到比之前还要后的地方。此时挡在六号面前的就只有并排着的五号、三号和二号了，将它们全部后移，就能够让六号一次过冲到目标处了。这样就可以解锁第一个爱德华·伯克为女儿留下的录音。



20. 从六号碰碰车撞向的目标方向离开，朝着摩天轮走，很快就可以在一个糖果车旁看到一个假牙（假牙 11），之后来到摩天轮的正面，看向油井平台的中央区域，右边会有一个带有控制器的娱乐项目小木屋，用黑客装置控制就可以打开小木屋的闸门，里面是一个小游戏，当玩家用蝙蝠镖打中一个标靶时，就会露出其背后的图案，此时玩家如果用蝙蝠镖击中另外一个标靶，然后其背后的图案和之前标靶背后图案一致，就算完成一次配对，但如果图案不一致，不但标靶会翻回去，还会损失一次尝试机会，标靶上方的三盏绿灯会有一盏变成红色，如果失败了三次，则闸门会重新关上，玩家需要再次用黑客装置开启闸门。幸好图案是不会在失败之后变更的，所以玩家只要多试几次，肯定可以完成，并解锁爱德华·伯克的另一个录音。



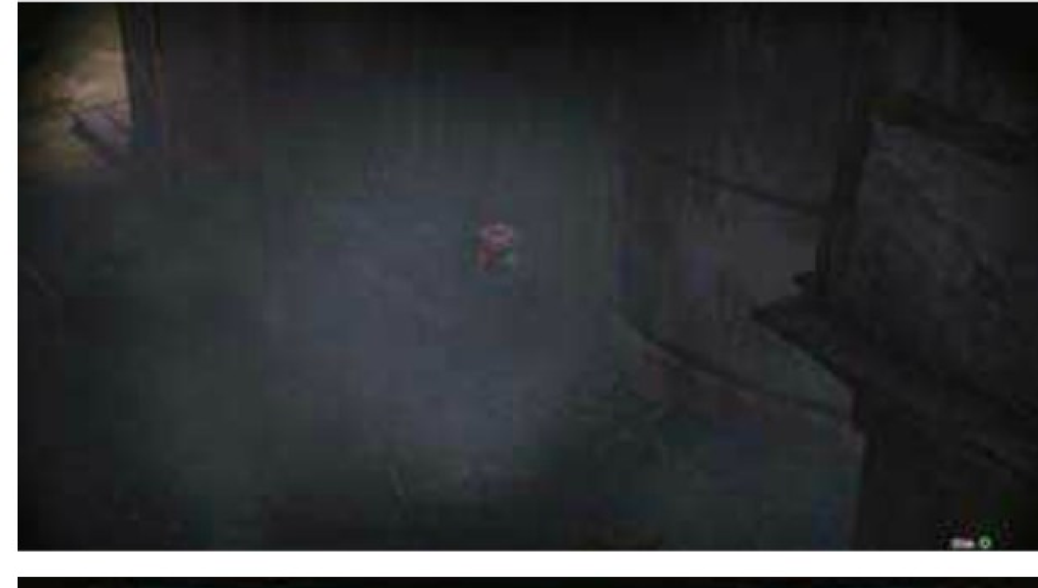
21. 之后玩家可以保持面向小木屋的方向，来到这个游乐区域的边沿，在一栋靠近摩天轮，顶部被三个横木板挡住的房子上，玩家可以找到一个假牙（假牙 12），解决假牙后看向右后方，就会看到一个玩偶盒（玩偶盒 4）。保持来时的方向，看向右上方，就可以看到一个马戏团帐篷，其顶部有一个气球（气球 9），远处的蹦极机顶部也有一个气球（气球 10），都打爆后气球就已经收集完成。从蹦极机看向马戏团帐篷的入口，会看到几个暴徒，地上还有一个假牙（假牙 13）。













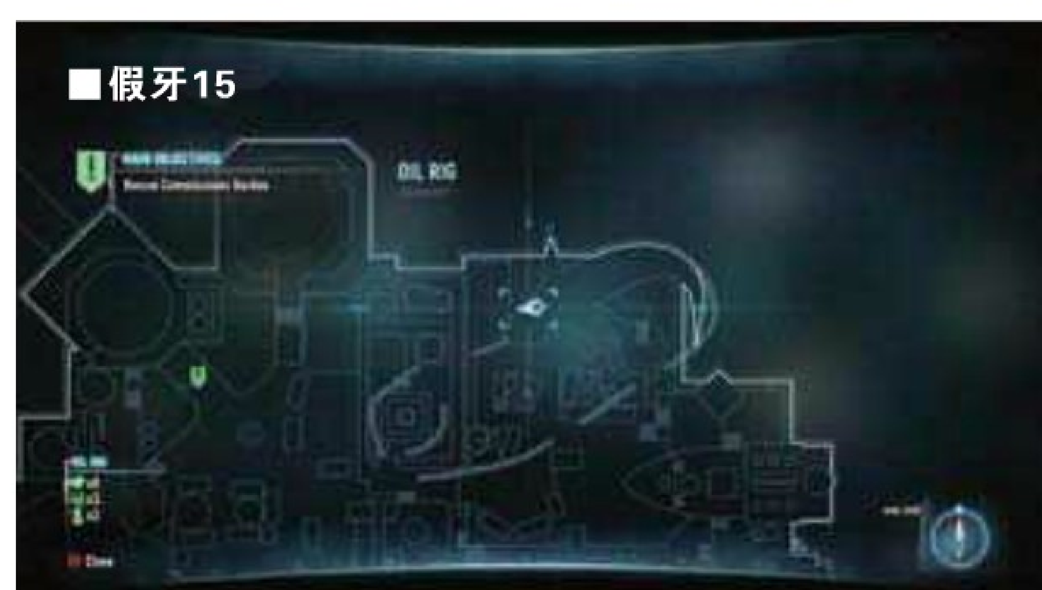
22. 回到蹦极机上，看向旋转木马，然后把视角垂直往下移，就会看到一个圆形大燃料缸顶部有一个假牙（假牙14）。假牙旁的平台上有几个暴徒，还有一个没有被启动的锤击装置，用黑客设备开启后，平台中央的压板会亮起，玩家需要做的是先清除暴徒，然后来到场景的最高点，也就是喷火的烟囱处，向着压板所在的平台飞，在到达其上方后直接下坠并正好落在压板上，下落的冲击力会让统计表到达最高点，触发爱德华·伯克又一段录音。注意不清除暴徒是无法触发这个录音的。




■假牙14

23. 从旋转木马来到鲨鱼建筑处，贴着鲨鱼身侧的平台上有最后一个小丑女玩偶盒（玩偶盒5）其正下方的走廊里有最后一个假牙（假牙15），而在正对鲨鱼时右方的游乐区域同样有一个被闸门封住的小木屋，用黑客装置打开闸门后，玩家需要玩一个考反应的游戏，在限定时间内用蝙蝠镖打中上下两个移动标靶轨道中的绿色小鱼，全部打中就可以开启一段爱德华·伯克的录音，因为附近有暴徒出没，建议料理掉再玩这个游戏，免得被骚扰。




■假牙15




■玩偶盒5

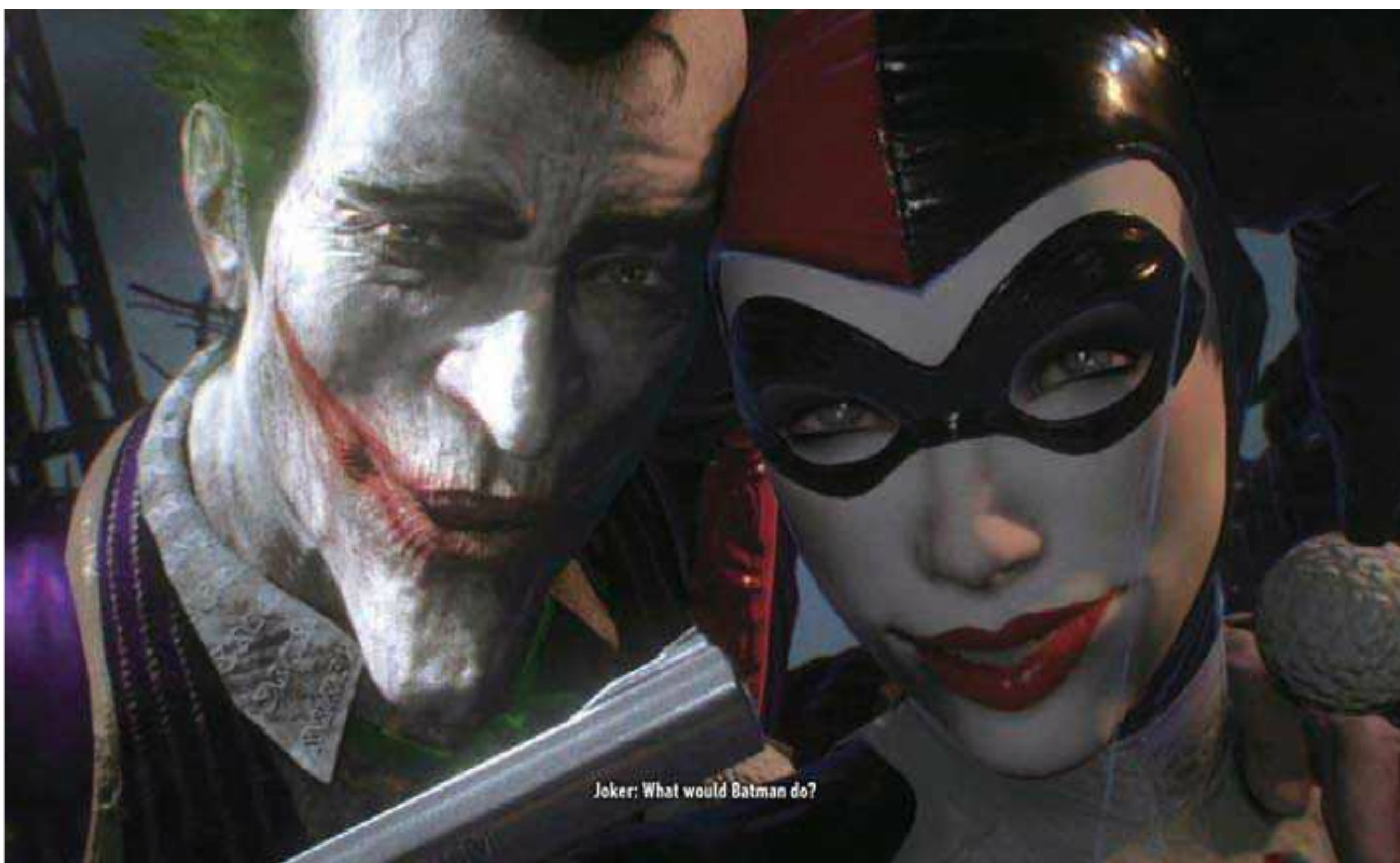
24. 此时玩家已经解开了所有爱德华·伯克的录音，来到场景中央处，会有一扇之前不能够打开的门，门外有几个暴徒在巡逻，击倒他们后进入房间，播放桌上录音机里的录音，就可以解开奖杯/成就“All Snug in Their Beds”。





25. 终于，玩家可以前往任务地点，不过在和小丑战斗之前还有一个小小的环境难题需要解决，方法也非常简单，就是先用缆绳发射器让蝙蝠女朝着尚未坠下的救生艇冲去，途中在看到左侧通道时长按L2键/LT键，并且在瞄准通道内墙壁后按下R2键/RT键，蝙蝠女就会安全进入这个有操控平台的房间，用黑客装置控制救生艇往后退，露出新的通道，然后就可以重复刚才进入通道的动作，来到新的区域，并且和罗宾集合。

26. 最后就是和小丑还有小丑女进行最终战了。这个战斗的重点并非是击败无穷无尽的杂兵，而是要击倒小丑和小丑女，两人当中小丑女的战斗力比较差，只会近身攻击，但是她的棒球棍攻击是无法反击的，必须要闪避，而在这个时候，小丑时不时就会在远处准备释放毒气，玩家需要快速发动蝙蝠镖来阻止他。不过如果他没有被阻止，玩家会被毒气击中并受到小丑女的追击，但如果这个时候玩家来得及按下L1键/LB键，就可以呼唤罗宾或蝙蝠女（视玩家在操纵的是哪一个角色）来救援，当然如果这一步也没有成功，那玩家就会受到小丑女追击。玩家需要注意的是，这一战当中虽然小丑女也有自己专属的生命值槽，但是惟一真正需要击倒的其实是小丑，因为就算是小丑女被击倒，小丑也会拿出小刀继续亲身上阵来攻击玩家，只是不会再发动抛射毒气的攻击而已，然而如果是小丑生命值被耗空，那就会立刻进入到结局。不过玩家需要注意的是，虽然大部分攻击可以对小丑造成正常伤害，但对他的伤害到达一定阶段之后就会触发一次QTE，玩家先要在这个状态中连打□键/X键损耗小丑的生命值，然后他被打出硬直后，会出其不意地掏出手枪，此时玩家需要按下L1键/LB键，呼唤另一位同伴前来帮忙，同时也会交换角色的操纵权，如此重复数次，小丑就会被击败，游戏也宣告正式结束。



DLC PACK 3

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE SUPREMACY

AVAILABLE JULY 2 ON PLAYSTATION® & PC

Supremacy DLC 丧尸模式完全攻略

在每期《次世代专辑》上为大家介绍《使命召唤 先进战争》的丧尸DLC，似乎已经成为了笔者的常态。5月底，XOne/X360版追加了第3个大型DLC：Supremacy。这个DLC包括了4张联机对抗地图和1个丧尸模式地图，也就是本文要介绍的Carrier，一个月后该DLC又登陆了PSN平台。在笔者成文之际，《使命召唤 黑色行动Ⅲ》也公布了丧尸模式的情报，真是让人十分期待11月的到来啊！

使命召唤 先进战争	Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty: Advanced Warfare	美版
	2014年11月4日 本地1~2人，在线2~18人	对应年龄：17岁以上
	售价为XOne/X360/PS4/PS3：59.99美元	



重要系统回顾

虽然笔者认为打这个DLC的朋友肯定都是从前两弹DLC过来的人，不过为了万无一失，还是决定将几个重要系统再拿出来说一下。如果你是一名老兵的话就权当是在复习吧！

EXO能力

所有的EXO能力都需要在指定的贩卖机处购买，贩卖机需要先打开电源才能使用。电源的位置可以根据联往贩卖机的电缆判断。这个DLC新增了一种EXO能力，具体请参阅后面的新要素部分。

EXO MEDIC：医疗能力。单人游戏时效果为死后自动复活一次，购买次数有限。多人游戏时效果为加快救援同伴的速度。两个初始位置各有一个点贩卖。

EXO SLAM：购买后玩家在二段跳后快速按○/B键，可以使出砸地，能让一定范围内的丧尸陷入硬直。在本DLC中基本无用。

EXO RELOAD：即俗称的快手，加快上弹速度，可以说是必备的技能。

EXO HEALTH：即俗称的厚皮，提升玩家的体力上限，同样是百分百必买的技能。

EXO SOLDIER：可以加快换枪速度和盲射精度，并支持跑动中上弹和攻击，作用不大。

■感染和消毒

恶心的感染丧尸依然活跃于这张图里。这种敌人身上缠绕着黄绿色的毒气，一旦被其攻击到，玩家的视野就会模糊，同时画面下方出现倒计时。此时玩家需要赶往消毒室进行清洗。如果倒计时结束就会直接死亡，不能抢救。而在倒计时中如果连续受到感染丧尸的攻击，倒计时会加快减少。消毒需要花费250元，而且有冷却时间。不过开启消毒之后只要站在消毒室里的全员都可以消毒，而无需自己给钱才能使用。顺带一提的是，消毒效果对感染丧尸拥有一击必杀的威力。

Infection新增的全境感染设定在这个DLC中被继承了下来，不过发动条件不再是强制的，而是毒气弹爆炸后的惩罚，具体请参阅新要素部分的说明。



■ 3D打印机

3D打印机已经在AW里取代了传统丧尸中的抽奖箱。玩家花费1000元可以随机抽取武器，和过去一样，抽到一定程度时3D打印机会换位置，玩家可以在特定位置的地图上查看跑到了哪里。

这次3D打印机里最强力的武器依然是俗称电子喷的CEL-3 Cauterizer，类似猴子炸弹般存在的Distraction Drone也十分给力。配合本DLC新增的EXO STOCKPILE后更加给力。这回DLC还增加了一种新武器，俗称LIMBO，详情请看后面的介绍。

新要素说明

应该说制作组还是很想把EXO丧尸做好的，每个DLC都会增加一些新要素，只不过效果和预想有些差别。另外制作组很明显也是想加大一些难度，这次DLC无论是彩蛋还是成就要求都比之前的要难，但都有应对方法。下面笔者首先从这个DLC的新要素开始说起。

■新EXO能力



Carrier增加了一种新的EXO能力，名为EXO STOCKPILE，可以理解为扩容、加量之类的意思。EXO STOCKPILE的效果是手雷携带数量+1，枪械弹药+20%。这里所说的手雷是广义上的，包括猴子炸弹、防护罩等等一切按L1/LB、R1/RB扔出去的东西全部包括在内。对于数量稀少的特种手雷来说，数量+1简直能算质变了，更别提还有弹药增加的效果，因此这个能力是相当实用的。不过这个技能仅对使用弹药的枪械有效，像激光枪这种是无效的。

EXO STOCKPILE会出现在地图的医疗室区域。

■新掉落道具

一直没什么变化的掉落道具，这回也有了一些不同，增加了3种新的，又去掉了过去的爆头。

五角星：官方名称是EXPLOSIVE TOUCH（爆裂接触）。这种掉落道具的效果是接触敌人时具有一击必杀效果。从结果来说和过去的爆头类似，但获得的金钱要少很多，可以说是下位替换。有相关的成就和奖杯。

无限：官方名称是自由开火（OPEN FIRE）。以无穷大标志表示的新掉落道具，效果是所有枪械子弹无限。对于激光枪这种不使用常规弹药的枪也有效，而且无需换弹。但对所有种类的手雷均无效。

隐身：图标和此前出现过的空投奖励中的隐身图标一样，只不过是红色的。效果为不被所有丧尸类敌人发现，但对正常人类敌人无效。这个奖励只会从正常人类敌人身上掉落。

■新枪械

这个DLC增加了3种全新的枪械，全部都需要从3D打印机里随机抽出来。

M1 IRONS：帅气的双持左轮，然后就没有然后了。

Ohm：这把枪的特色在于可以切换突击步枪和霰弹枪两种形态。子弹威力适中，强化后可以用到后期。枪法准的人可以使用突击步枪形态，对枪法没信心的人可以用霰弹枪形态。但注意两种形态的子弹是按一定比例共通的，因此不可浪费弹药。

LZ-52 Limbo：3种新枪械中最拉风的一把。这把枪可以说是标准的未来武器，开火后会射出一条横着的光线，对射程和范围内的敌人进行线形切割。威力大不说，范围极其优势。只是射出来的线并非水平的，而是歪歪斜斜的，因此也要留意一下准头。尽管弹数稀少，但由于范围大，比绝大部分武器都适合持久战。有相关的成就和奖杯。



■新空投奖励

呼叫小队：发动后会出现多名队员协同作战，不仅能攻击身边的敌人，而且能扶起队友、拆除毒气弹，就连彩蛋过程中的飞碟都可以协力击落。即使在后期召唤出来也非常有用，一定要留到最关键的时刻。不过队员受到一定创伤后也会死亡，死后无法补充和救活。

减速机枪：攻击范围内的敌人全部减速，需要和玩家配合使用。

■新手雷

触发雷：官方名称是CONTACT GRENADE。首先要说明的是这种手雷并非是本DLC新增的，但在这个DLC中得到了重新认识。触发雷和普通手雷相比具有两大特性，首先是握在手上的时候不会爆炸，其次是扔出去之后会立刻爆炸。触发雷在扔雷挑战时有奇效。

传送雷：官方名称是TELEPORT GRENADE。这个雷的效果是让玩家所在的空间覆盖雷着地的空间，光看说明可能觉得有点奇怪。换个说法的话就是雷着地的空间中的敌人全部消失，同时玩家传送过去。传送雷是极其有用的装备，到后期一发送走十几个丧尸不是问题，而且关系到成就、奖杯和彩蛋。

冲击波：这是一种只能在3D打印机中获得的手雷类装备，发动后前方会出现一道冲击波，将其范围内的敌人全部震飞。虽然看起来轻描淡写，但实际上威力和范围都不俗，特别是对于正常人类敌人来说更是克星，但对BOSS级敌人无效。

■手雷处理机

本作新增的一种设施。它位于军火库的墙上，对外只有一个开口。玩家可以投入3种手雷让它进行处理，处理完之后会给予金钱奖励。这3种手雷分别是普通手雷、触发雷、传送雷。在同一波中，随着玩家投入手雷的数量变多，开口不仅会上下左右地移动，而且会时大时小地变化，大大增加了投入的难度。但相对的如果玩家投入的手雷越多，获得的金钱也会变多。当下一波开始的时候开口的变化就会归零。

手雷处理机关系到成就、奖杯和彩蛋，需要玩家多加练习。



■枪械交换处

在打开隐藏房间的开关后，在弹药库靠近实验室的墙上会出现一只丧尸手，这就是枪械交换处。玩家把当前装备的武器给它之后(长按□/X键)即可获得金钱，并有一定几率获得特殊道具。枪械交换的金钱非常稀少，因此主要作用就是换来解彩蛋所必须的特殊道具。如果要想解除彩蛋的话，玩家最少需要换到5种特殊道具，分别是酒、鱼钩、鱼线、滚轮、C4。除酒会放在地上之外，其他道具都会自动给到玩家身上。当玩家身上只有一种枪械时无法交换。

■毒气弹

这是这个DLC最恶心的一点设定。在本地图的每个区域都有几率出现毒气弹和武装士兵，出现时画面上会有提示。毒气弹经过一定时间后，如果没有被拆除的话就会爆炸，爆炸后该区域就会被毒气覆盖，当玩家进入的时候就会强制感染，毒气只有在下一回合内才会消失。如果连续有3个毒气弹爆炸，那么到下一回合时会追加一名BOSS。这个BOSS就是上一个DLC里的重甲兵，不过这次增加了瞬移和发射导弹的能力，应对方法倒是差不多。

毒气弹的设定迫使玩家不能在一个区域内死守，而且随着波数的增加，毒气弹的出现频率也会增加，而留给玩家的拆弹时间也会越来越少。毒气弹旁边的士兵是人类，因此不吃猴子炸弹(即诱饵无人机)，也不会被隐身效果迷惑，到后期甚至会出现重甲兵。打死士兵之后一定会出现至少一个隐身，而成功拆雷后会随机获得一个掉落道具奖励(如满弹、全爆等等)。



■传送点

这是很多玩家都会忽视的新要素。这个DLC的很多区域都有传送点，花钱之后即可快速在不同区域间切换。使用传送点需要100元，同一回合内多次使用的话价格会不断上升。

■ UFO

在这个DLC中每一波开始的时候，有时候在特定区域会出现UFO。当玩家靠近UFO时它就会起飞，最后来到炮甲板区域逃走。UFO分为两种，一种是很明显搭载有掉落道具的，将其击破之后就可以获得。另一种是没有道具的，这种UFO关系到彩蛋。

地图分析

正如这个DLC的地图名所示，这回的故事发生在一艘航空母舰上。然而在实际游戏中除了炮甲板区域能看到大海之外，其他时间玩家并不会有身在船上的感觉，总体感觉倒是和第一个DLC比较像。这个DLC的地图也不复杂，不过各个区域之间四通八达，还是需要一点时间来熟悉近路的。



■飞机库/HANGAR

本DLC的两个起始位置之一，与月光池和军火库相邻，通过隐藏通道还可以来到炮甲板。可以算是最不重要的区域之一。

装备：MK14，500元；BULLDOG，500元。

设施：EXO MEDIC、3D打印机、武器升级点、传送点(通往实验室)。

■炮甲板/GUN DECK



惟一通往外部的区域，也是起始位置之一，与军火库、医疗室相邻，有二段跳时从隐藏通道可以来到飞机库。武器和设施与飞机库完全一样，但重要性远胜飞机库。炮甲板区域存在着大量彩蛋相关的要素。一定一定要记住的是：千万不要打开从炮甲板通往医疗室的门！

装　备：MK14，500元；BULLDOG，500元。

设施：EXO MEDIC、3D打印机、武器升级点(只能用于升到最后1级)、传送点(通往升降区)。



■军火库 /ARMORY

可以算是整个地图中心的重要位置，与实验室、升降区以及两个初始位置相连，同时有手雷处理机、武器交换处、武器升级点，一旦被毒气覆盖的话后果不堪设想。

装备：触发雷：750 元；传送雷：750 元；HBRA3：1250 元。

设施：武器升级点、3D 打印机

■实验室 /BIO LAB

与货物区、军火库、医疗室相联，一般来说除了彩蛋步骤外不用来到这里。

设施：EXO SLAM、传送点（通往飞机库）。

■医疗室 /MED BAY

与实验室、炮甲板相联。这个区域虽然很小，但比较重要。医疗室不仅是惟二的消毒点，而且有新能力 EXO STOCKPILE，另外还是 UFO 高频率出现的地点。需要再次说明的是，千万不要打开从炮甲板通往医疗室的门！（因为很重要所以要说两遍。）这是因为打开这扇门之后 UFO 的脱逃时间将大幅缩短，从而对解除彩蛋产生致命影响。

设施：EXO STOCKPILE、3D 打印机、消毒点。

■货物区 /CARGO

与升降区和实验室相联，外骨骼动力服的所在点。这个区域是这张图最好的防守地点，有足够的空间供玩家绕圈遛丧尸，危急时还能花钱开出小车来分散丧尸的动力。如果不是有坑爹的毒气弹设定，理论上是可以在这个区域无限打下去的。

装备：MP11：1000 元。

设施：外骨骼动力服。



■升降区 /LIFT

与军火库、货物区、月光池相联。狭小的过度区域，位置很重要。这个区域的特色是有一些鲨鱼在水缸里，这也关系到一个成就和奖杯。

设施：EXO RELOAD、传送点（通往炮甲板）。

■月光池 /MOON POOL

又一个核心地点。和升降区、飞机库相联，有消毒点。这个区域看似很小，但实际上也很适合绕圈子，加上一旁就有厚皮，安全系数也很高。不过由于场地毕竟还是偏小，出现毒气弹时就很麻烦，而且换区域也十分危险。同样是一个出现毒气弹之后非救不可的区域。



装备：AMR9：1000 元。

设施：EXO HEALTH、3D 打印机、消毒点。

彩蛋详解

好了，又到了每个 DLC 最激动人心的彩蛋详解时刻了。这个 DLC 可以单人完成，但合作的话难度会下降不少，推荐各位找好战友一起行动。这次彩蛋的过程比较复杂，需要注意的东西也比较多，下面让我们一步步看过来。下文中提到的拿道具、交道具、调查等动作，如无特别说明，均以长按□ /X 进行。提前按住□ /X 不放后靠近道具或地点也是有效的。

■第一步：隐藏开关



DLC 开始后，玩家们会随机分布于飞机库和炮甲板这两个位置。如果是 4 人合作的话，那么必定是两两分布。首先我们优先打开各自通往军火库的门，之后再打开升降区、货物区的门，这样就可以穿上外骨骼动力服了。注意这个期间不要使用手雷处理机。

让一名玩家购买传送雷，之后前往货物区。任意玩家花 500 元开启小车机关，在小车开出和回去的时候，摆放小车的门会短暂打开，购买了传送雷的玩家需要在这个时候用传送雷将自己传送进去。在这个隐藏房间里有一个电源开关，把它打开就算完成了第一步。注意玩家不能长时间停留在这个隐藏房间里，时间一到就会被强制传送出去，因此动作要快。

重要提示

在炮甲板有钓鱼杆的区域有一个圆形的逃生门，上面有一圈红灯。打开这个隐藏开关后，第一盏灯会变为绿色。完成第一步后并不用回到这里做什么，不过彩蛋的最终目的就是让绿灯全亮并在此安放炸弹。

■第二步：投雷

本彩蛋的第一个难点来了。在打开了隐藏开关之后，手雷处理机左边的灯就会亮起，这时玩家需要按照特定顺序来完成投雷。投雷的原理比较复杂，这里简单地解释一下：首先在手雷处理机左上角会依次显示4种手雷的图案，这代表着投雷的时机。这4种图案的含义如下：

蓝色竖条：代表空爆雷。

蓝色球体：代表减速雷。

橙色X形：代表无人机，也就是俗称的猴子炸弹。

红色圆球：代表普通雷。

这4个图案会按固定的顺序依次变换，但每次游戏的顺序都不一样，而玩家要投的顺序是固定的。至于为什么是这个顺序，这里就不再赘述了。玩家投雷时既可以使用普通雷，也可以使用触发雷，然后每完成一轮投雷后都需要投入一个传送雷让装置重置。以下为投雷所需的顺序：

1. 第一轮：无人机、普通雷。全部成功后投传送雷重置。

2. 第二轮：空爆雷、无人机、空爆雷、普通雷。全部成功后投传送雷重置。

3. 第三轮：空爆雷、减速雷、空爆雷、无人机、空爆雷、普通雷。

可能有玩家还不明白，以第一轮为例说明。玩家需要依次在图案显示无人机、普通雷的时候将手雷投入手雷处理机中，所投的雷可以是普通雷，也可以是触发雷，但不能是传送雷。每完成一轮投雷，手雷处理机的右边就会亮起一个绿灯。完成每一轮的投雷后再投入传送雷进行重置，而重置的时候不能投其他手雷。最终目标是3盏绿灯全部亮起。

投雷这个过程只要顺序是对的就可以了，可以在不同波数里完成，可以由不同的玩家来完成。由于同一波内投入的雷越多，投雷的难度就会越大，因此指望一波内完成这个过程是不现实的。如果玩家投错的话，就需要投入一颗普通雷来让投雷的顺序复位。如果是后期出错的话，有可能导致玩家要多打好几波，因此投雷的时候宁可投不进也不能投错。

当3盏灯全部变为绿色后，在手雷处理机右边的墙上开口会出现一张数据盘模样的东西。拿上这个东西来到炮甲板的逃生门，拿着数据盘的玩家按住□/X键进行调查，会出现很长的对话。完成之后门上的第2盏绿灯亮起。

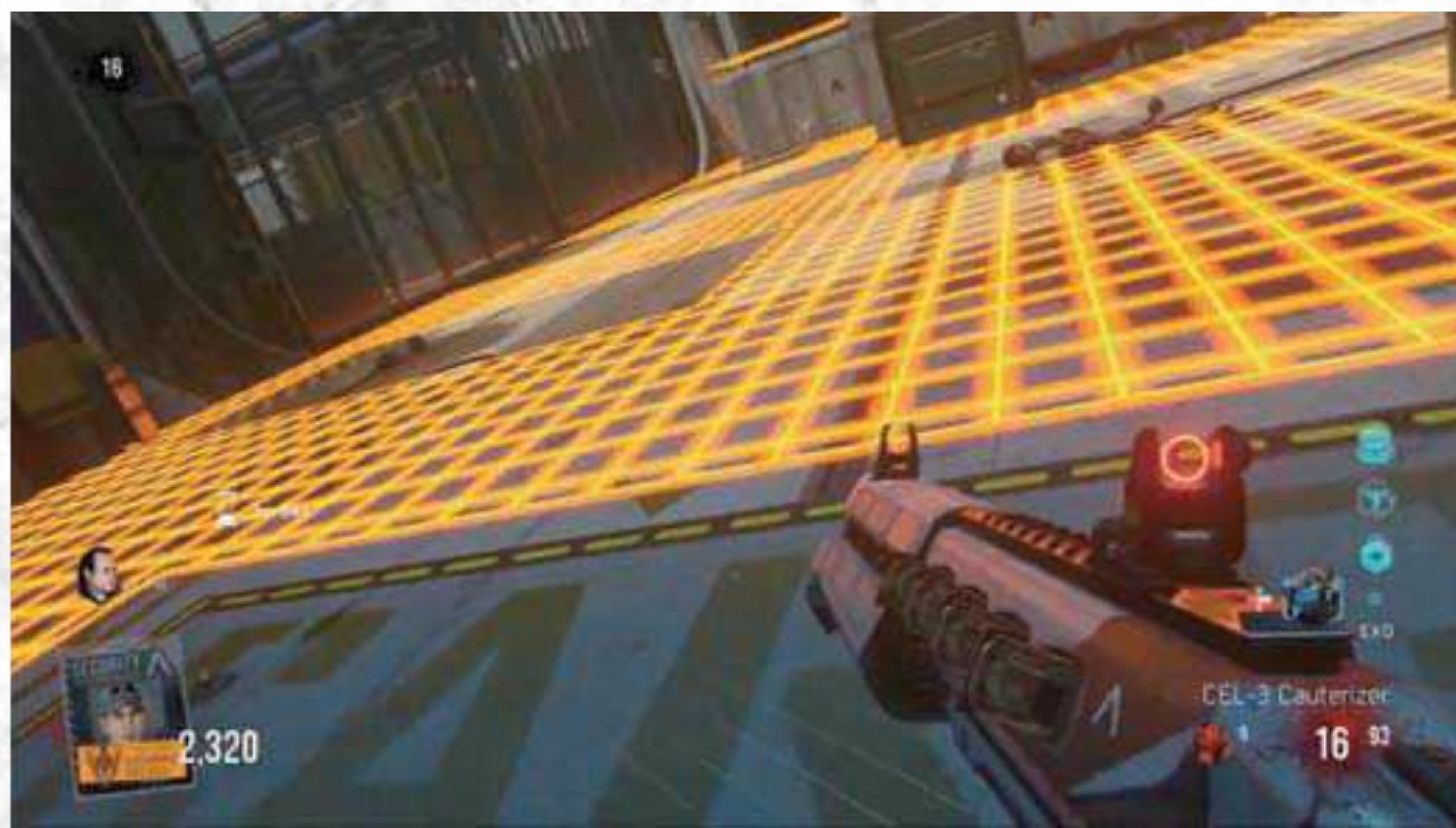


重要提示

这个DLC有个很不近人情的设定，那就是每个玩家身上最多只能携带一种和彩蛋有关的道具，道具会显示在画面左下方当前金钱数量的上方。如果玩家在持有道具的情况下入手新道具，那么旧的道具会被自动替换掉。一定要小心！

■第三步：醉酒作业

在第一步里打开隐藏开关后，枪械交换处会出现在军火库，如前所述这是一只丧尸手。在进行第二步的时候，其他玩家可以把自己手上不要的枪械在这里进行交换，现在我们需要交换出一只酒瓶。酒瓶出现后会掉在地上，调查酒瓶后就会进入醉酒状态，



画面会变得歪歪斜斜的。

在完成第二步之后，打开军火库通往实验室的门，所有人进入实验室并来到通往货物区的门前。先打开这扇门，然后喝醉的玩家调查门附近的绿色装置后会出现倒计时，同时会看到大面积的光线机关，这些光线机关只有没喝醉的玩家才能看到。接下来就需要让一名喝醉的玩家避开机关，从货物区经过升降区来到月光池，然后从月光池通往飞机库。之后在飞机库的传送点前获得另外一张数据盘，即可通过传送点回到实验室的出发点了。

躲机关的环节只要有一名玩家完成即可，但注意整个过程任何玩家都不能接触到光线机关，否则机关就会全部消失，倒计时也会结束，必须回到实验室从头来过。另外其他玩家也不要离开实验室，否则一样会导致失败。把第2张数据盘在炮甲板的逃生门处使用，第3盏绿灯亮起。

■第四步：孤岛挖宝

接下来这一步比较花时间。我们需要收集动力石来修复实验室的传送点，需要从枪械交换处换到组成鱼竿的3件道具，还需要用组好的鱼竿钓上一把铲子。这3个部分可以同时进行，但由于玩家身上最多只能携带1个道具，因此建议是先修复传送点。而组成鱼竿这一步可以在第二、三步时进行，如果投雷特别不顺的话其他玩家可以先去组好鱼竿。

修复传送点

完成第三步之后，打死随机出现的瞬移兵和瞬移狗后就会掉落金字塔形的动力石。拿到动力石后交到实验室下面电源开关旁边那个呈红色的传送点，就可以进行修复。玩家一共要上交20个左右的动力石才能完成修复，由于每人身上最多只能携带1个动力石，这个步骤相当麻烦，至少要打上4波左右才完成。修复完成后这个传送点就会变为正常的蓝色。

钓铲子

在炮甲板逃生门所在的区域靠栏杆处有一个钓鱼竿，不过缺少3个部件，玩家需要通过枪械交换处将这3个部件换出来。这3个部件分别是鱼钩、鱼线、滚轮，拿到的玩家就赶紧去钓鱼竿处安上。3个部件全部安装完毕后，就可以花100元钓鱼了。在这里可以钓出一大堆稀奇古怪的东西，不过目前我们只需要一把铲子。

挖宝

有了铲子之后，来到修复好的传送点进行传送，你会来到一个孤岛上。这里风景宜人，但没时间多看。有铲子的玩家将视角调低拼命开挖，目的是挖到一个盒子，里面是第3张数据盘。在孤岛停留的时间有限，好在这一步不怎么坑人，两次之内必定成功。

之后把第3张数据盘交给炮甲板的逃生门处，第4盏绿灯亮起。

重要提示

彩蛋步骤中的很多环节，在该区域被毒气覆盖时都无法进行。为了尽快完成彩蛋，关键区域出现毒气弹后必须救援。

■第五步：水下斗鲨

完成第四步之后，来到飞机库调查CAPTAIN DJ的储物柜（柜子上有写名字）。对话完成后就到了最关键也是最难的步骤——消灭UFO。此时玩家需要寻找UFO，找到之后必定会有两个UFO，一个可以看到是带有道具的，另一个则是不带道具的。如果能打爆不带道具的UFO，就可以获得一个把手。之所以说这一步很难，是因为UFO的血量会随着游戏人数和波数而提升，如果是4人合作的游戏到了20波之后，UFO的耐久会达到不可思议的地步。在此前我们曾经强调过两次，不要打开医疗室通往炮甲板的门，这样的话就可以大大延缓UFO飞走的时间。另外一个重要的建议就是一起行动，先把当前波的敌人消灭得差不多，然后4人一起去搜索UFO。UFO经常出现的地点是军火库、月光池、医疗室，由于UFO需要等玩家靠近后才会起飞，因此建议玩家都在货物区，以防止提前惊动UFO。当然如果上述区域出现毒气弹的话，那还是要去救援。空投支援里的小队对UFO有奇效，可以在最后的炮甲板区域使用。UFO不是每波必出现的，运气不好的话这一步有可能卡上很久。

有了把手之后，来到月亮池3D打印机的旁边，可以把把手安上去。这个时候需要有一名玩家身上有新鲜的红鱼，这个道具是通过钓鱼竿钓上来的，可以在进行第四步时提前获得。接下来玩家需要按照成就/奖杯Mad Hops（具体请参见成就/奖杯部分的说明）的要求，在中央水缸旁边的3块玻璃上击杀丧尸，利用血液诱使鲨鱼出现。等鲨鱼出现后，立刻来把手处花1000元放下天花板上的笼子，然后让身上有鱼的玩家跳进笼子沉到水下。在水下玩家需要立刻调查笼子角落的氧气瓶，最后调查鲨鱼，成功的话会获得一个眼珠。这个步骤由于时间比较紧，容易出错。推荐是按住□/X键不放调查所有的氧气瓶，然后再对着鲨鱼，最后给鲨鱼来一刀，可确保万无一失。

有了眼珠之后，来到飞机库CAPTAIN DJ的储物柜，用眼珠打开格子，拿到最后一张数据盘，交给逃生门，最后一盏绿灯亮起。



■第六步：结局

最后一个步骤需要从枪械交换处换到C4。这个步骤最早可以在组钓鱼竿的时候提前进行，还是由于那个坑爹单携带问题，提前换的意义不大。有C4的话直接来到炮甲板的逃生门，调查之后游戏就会强制结束，彩蛋解除，接下来就欣赏CG吧！

成就/奖杯

奖杯总数	10	铜杯	8	银杯	2	金杯	0	白金	0

XOne/X360版

成就总数	250点/10个
全成就难度	5/10
全成就所需时间	8小时以上
在线成就	全部
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

·PS4/PS3版

全奖杯难度	5/10
全奖杯所需时间	8小时以上
在线奖杯	全部
最少通关次数	1次
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无

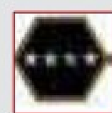
以下成就奖杯必须全部在Carrier里才能解除。

由于彩蛋的难度上升，导致全成就/奖杯的难度也增加了。除彩蛋和30波外的其他成就/奖杯都推荐单人解除，解法无非就是月光池或货物区绕圈然后抽空办事，然后就期待运气吧！



Ensign 10点/

解锁条件 活到第10波



Admiral 50点/

解锁条件 活到第30波

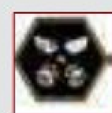
获得方法 和之前两个DLC要求的25波相比提高了5波，难度也是大幅上升。其实用此前介绍的月光池/货物区绕圈打法的话，就算单人30波也没什么难度。但恶心的是时不时出现的毒气弹，如果这两个区域都被毒气弹覆盖的话就无解了，因此必须去拆。如果多人合作的话，推荐是1人在月光池绕，1人在货物区上半区绕，另外2人在货物区下半区绕，这样的话能够较好地分散丧尸的兵力。几个关键点如军火库、月光池、货物区、升降区一旦出现毒气弹，一定要拆掉。



Slot Jockey 20点/

解锁条件 在一局游戏中累计使用手雷处理机30次以上

获得方法 其实就是要求玩家在一局游戏中往手雷处理机里投进30个手雷，种类不限。玩家需要好好磨练一下自己的投雷技术，一般来说一局投中三四个雷是不成问题的，但手雷数量可能不够。除了花钱补充外，也可以期待获得补充弹药的道具，每过一波也会自动补充1个雷。推荐单人来解。



Right of First Defusal 20点/

解锁条件 在一局游戏中累计拆除5个毒气弹

获得方法 解彩蛋的过程中拆掉的毒气弹不计其数，只是需要由同一位玩家来完成。稍加配合的话不是问题。



Take Off, Hoser! 20点/

解锁条件 一局游戏乘坐小车累计达5分钟

获得方法 小车是货物区的机关，花钱发动后小车会绕场数周后返回。玩家只要站在小车上的时间累计达到5分钟就可以了，小车返回后需要一段冷却时间才能再次发动。



Telefragathon 20点/

解锁条件 一局游戏用传送雷送走50个丧尸

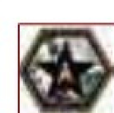
获得方法 传送雷是这次的大杀器，后期丧尸多的时候一个雷搞定十来个丧尸都不在话下。



How Low Can You Go? 20点/

解锁条件 用LZ-52 Limbo一发命中18个丧尸

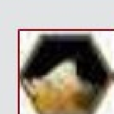
获得方法 LZ-52 Limbo是这个DLC新增的射线武器，只能从抽奖箱中抽出来。Limbo射出来的是一条横线，范围很广而且有穿透性，但一发命中18个还是有点难度。推荐是去月光池，每波开始后先专心绕圈，等丧尸出齐后回头一枪看够不够。注意Limbo射出来之后并不是一条水平线，因此还是比较看脸的。



Hugs! 20点/

解锁条件 在一次Explosive Touch发动的期间干掉20个敌人

获得方法 Explosive Touch就是前面介绍过的五角星新道具，取得后碰到任何敌人都是一击必杀。这个成就/奖杯同样是比较看脸的，本身Explosive Touch就是随机出现的，而出现后如果敌人数量不够也不行。解法和上一个成就/奖杯类似，同样是绕到敌人出齐之后回头一个个地杀，如果出现五角星就万事大吉。如果没出现，或是杀得人差不多的时候出现那就没办法了。多人合作时由于敌人数量多，解除的几率会高一些，不过单人同样也有机会。



Mad Hops 20点/

解锁条件 10秒内跳过4只鲨鱼

获得方法 这是一个类似于小彩蛋的成就/奖杯。在升降区的水缸里有3条鲨鱼，而另一条是隐藏。来到月光池后你会看到正中央的地板下也有一个水缸，只不过是关闭的。你需要在水缸旁边的3块玻璃板上各杀两个丧尸，让它们的血滴入水缸中。如果你动作够快的话，就会听到特殊语音，然后就会有一只鲨鱼在下方出现。你要做的事情就是用二段跳跳过它，然后马上来到升降区水缸上面跳过另外三只。由于没有明显标识，有时候会失败（例如没按出二段跳结果从水缸上走了过去），不过总的来说是个比较简单的成就/奖杯，在很早期就可以解除。当然太早也是不行的，因为丧尸移动太慢了，来不及凑齐血。



Flotsam & Jetsam 50点/

解锁条件 解除彩蛋

THE EVIL WITHIN THE EXECUTIONER

《邪恶深处》的最后一弹DLC于6月8日在港服上架，本作的付费DLC到此也就全部推出完毕。玩家操纵的是正篇流程中的BOSS看守者（Keeper），被昵称为“保险箱头”的他可以利用铁锤、电锯等多种武器爽快杀敌，第一人称视角的战斗也是本弹DLC的主题，下面就来详细介绍。

文 苍穹　美编 心の永恒

邪恶深处	Bethesda Softworks	动作冒险
多机种 The Evil Within		港版
2014年10月15日	本地1人	对应年龄：18岁以上
售价为PS3/PS4：420港币、X360/XOne：429港币		

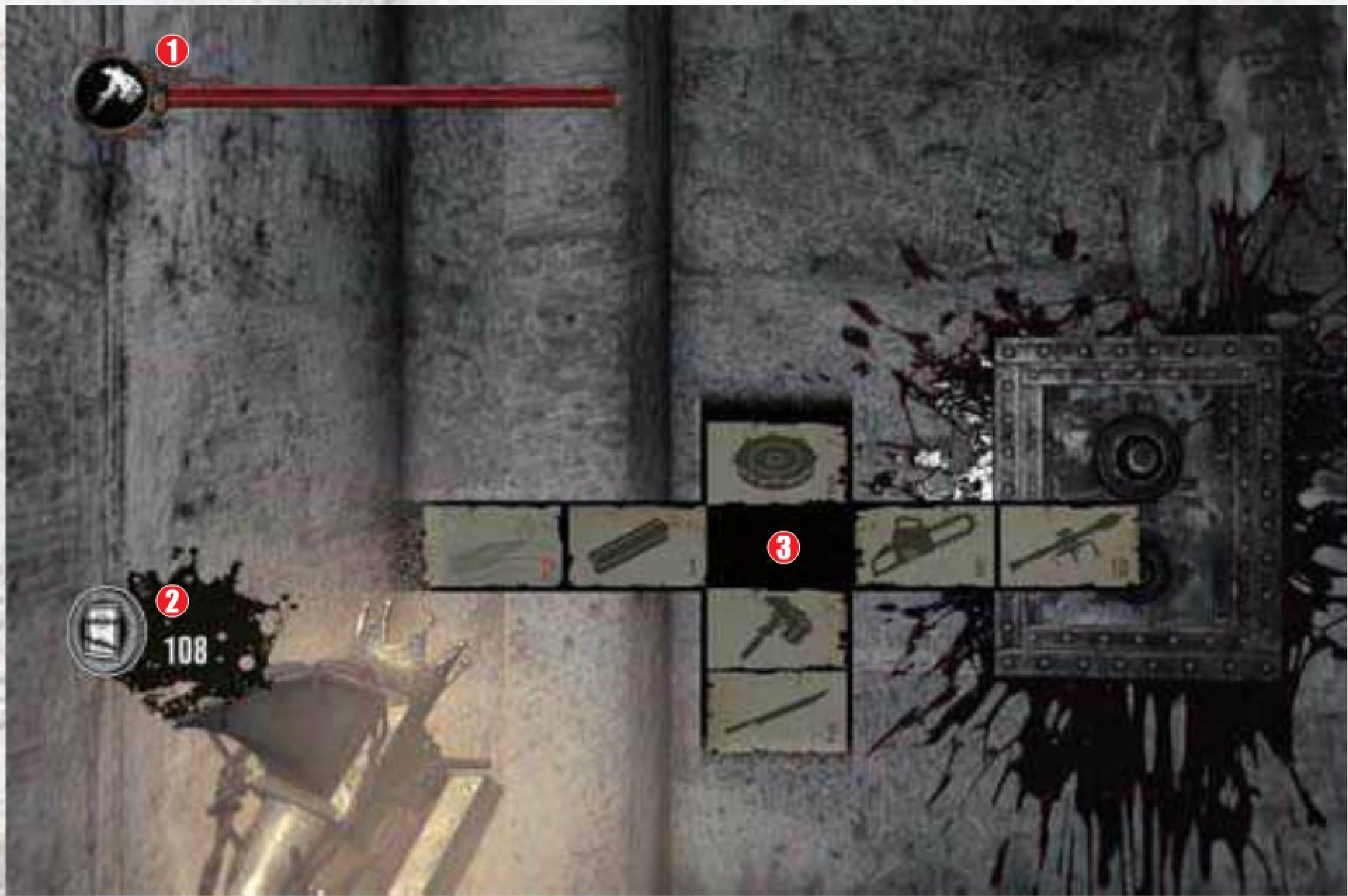
系统变化

界面一览

①主角的血量和当前装备的武器，BOSS战时右侧还会出现BOSS的血量

②当前记忆代币的数量，用于升级和购买武器

③按下R3/RS键开启的装备菜单，可查看各武器的数量情况



▲The Executioner采用第一人称视角，需要玩家花一点时间适应。

基本操作

本弹DLC的操作与正篇流程有不少差异，具体请参看下表（分两个次世代机种），几个特殊动作后文会详细介绍。

PS4按键	功能	XOne按键
左摇杆	角色移动	左摇杆
右摇杆	视角转动	右摇杆
方向键	切换装备	方向键
L1+左摇杆↑	冲刺	LB+左摇杆↑
L1+左摇杆↓/←/→	闪避	LB+左摇杆↓/←/→
L2	记忆雷达	LT
R1	下蹲	RB
R2	武器攻击	RT
R3	装备菜单	RS
○	开门/转移	A
×	抓住/投掷	B
□	处决	X
△	武器攻击	Y

冲刺：以左摇杆推↑配合L1/LB键可进行冲刺，速度会随着主角能力的提升而变快，且不像正篇和前两弹DLC那样有耐力设定。

冲刺攻击：在冲刺的过程中，按△/Y键就能使出冲刺攻击，具体动作与普通攻击有一定区别，招式判定因武器而异。

下段攻击：一般情况下视角



▲处决类似“《生化危机》系列”的追加体术，且演出效果更具魄力。

处于水平位置时，连打△/Y键能使出连续攻击。不过如果把视角向下、注视着地面，无论怎么按键，都只会使出单发的下段攻击，招式判定因武器而异，这一特性在部分战斗中会用到。

处决：攻击连续命中敌人、令其陷入硬直状态后（头上出现按键提示），靠近按□/X键就能发动大威力的处决技，对杂兵一击必杀，对BOSS级敌人也能造成巨大伤害。处决技根据敌我状态的不同，演出效果也分为许多种（具体请参看“虐杀纪念”部分），且演出过程中完全无敌。

投掷：攻击连续命中敌人，令其陷入硬直状态后（头上出现按键提示），靠近按×/B键就能将敌人抓起来，调整好方向后再按一次投掷出去。可以用来砸其他敌人，或是把敌人扔到即死型机关上，但抓取时并不是无敌的。

闪避：朝左、右或后方扳动摇杆的同时，快速按下L1/LB键，就能朝对应方向做出闪避动作。虽然主角非常强劲，但顶着敌人的攻击硬拼绝对不是明智的选择，还是要善于回避各种攻击再伺机反攻。

转移：当场景中无路可走时，可以按○/A键让主角掰断自己的脑袋，转移到另一个保险箱上去从而继续前进。

记忆雷达：按L2/LT键可发出脉冲波，用于发现场景中的隐藏要素（包括收集品和记忆代币），以及隐形的敌人。

武器一览

DLC中的武器非常丰富，除了初期的铁锤和铁刺网陷阱外，随着流程的推进、击倒各种BOSS后还能解锁更多的武器。不过只有铁锤是零消耗的，使用其他武器都会消耗数量或燃料、耐用度等，一旦耗尽就需要花费代币重新购入。

铁锤：最基本的武器，连打按键可以使出纵、横、纵的三连击，连击过程中可以利用摇杆微调方向以确保命中。下段攻击为铁锤砸地，冲刺攻击则是用铁锤向前突刺，威力不俗但范围较小，不太容易命中。“黄金铁锤”的用法跟普通铁锤一致，只是有提升代币掉落量的额外效果。

电锯：命中时会消耗“燃料”，燃料耗尽后自动解除装备。连打按键为从右往左、从左往右挥舞两次，均为带有多段判定的切割，动作虽然稍慢，但杀伤范围大且威力惊人，一般魔缠者可直接被切成两半。下段攻击为电锯下劈，冲刺攻击则是电锯纵砍。



▲投掷型武器不再有正篇里的抛物线提示，而是改为一个蓝色的圆形表示落点。

长刀：命中时会损耗“耐用度”，耗尽后自动解除装备。连打按键可以使出斜、斜、横、横、纵的五下连砍，发招速度快、范围也很大。下段攻击为长刀插地，冲刺攻击为大范围横斩，而且长刀也有专属的处决动作。

陷阱：投掷在地上，当敌人经过时就会被缠住一定时间，一般杂兵可以上去直接处决，部分BOSS级敌人也会中招，让玩家得以趁机近身攻击，是非常有用的辅助道具。除了花代币购买外，平时每捡到1个零件就会自动转化为1个陷阱。

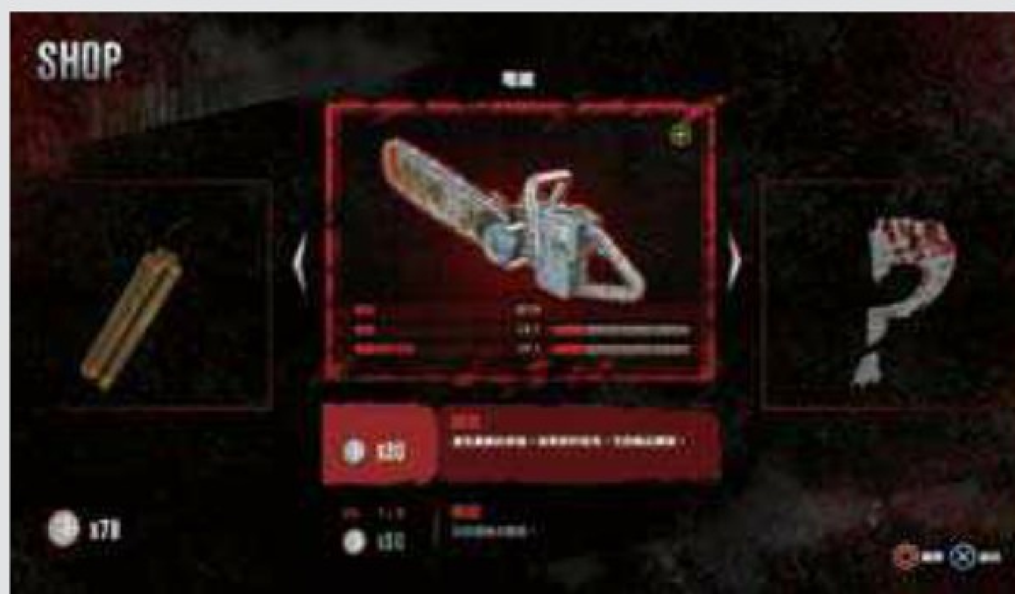
炸药：投掷出去后需要2～3秒才会爆炸，虽然能造成大威力范围型杀伤，但爆炸的滞后导致其在混战中、尤其是面对移动速度较快的敌人时并不是很实用。主要用来对付行动缓慢的强敌、比如巨人。

汽油弹：投掷出去破裂后立刻燃烧，在一定范围内形成持续火焰伤害，可直接秒杀一般杂兵，在实用性上高出炸药不少。但需注意火焰范围很大，不要扔得太近波及到自己。

火箭发射器：RPG继承了三上真司制作《生化危机》时的优良传统，是游戏中威力最大的武器。不过发射后需要一点时间装填火箭筒，不能像敌方BOSS“RPG虐狂”那样三连发。

升级系统

击倒敌人有一定几率掉落记忆代币，而场景中也隐藏着一些，用来在保险箱（SHOP）中升级和购买武器。主角和武器的升级项目可参看下表，等级2～4标明升级时所需的代币数量，括号中则是提升的武器携带量。玩家升级携带量时，武器的数量会直接补充到最大值，升级生命也同样有回满血的效果，这个小技巧可善加利用。



升级项目	解锁方式	升级效果	等级2	等级3	等级4
铁锤	初期解锁	增加铁锤命中时造成的伤害	50	80	100
铁刺网陷阱	初期解锁，花费10代币购买，捡到零件也会自动制作	增加可携带的铁刺网陷阱数量（初期3个）	30（+2）	40（+2）	50（+3）
炸药	初期解锁，花费10代币购买	增加可携带的炸药数量（初期2个）	50（+2）	70（+3）	90（+3）
电锯	击倒虐狂后，花费30代币购买	增加电锯命中时造成的伤害	50	80	100
电锯	击倒虐狂后，花费30代币购买	改造电锯的燃料使用效率，增加每箱燃料可使用的次数	40	70	100
汽油弹	击倒乔瑟夫后，花费20代币购买	增加可携带的汽油弹数量（初期2个）	50（+2）	70（+3）	90（+3）
火箭发射器	击倒RPG虐狂后，花费80代币购买	增加可携带的火箭弹数量（初期2个）	100（+2）	120（+3）	150（+3）
长刀	击倒暗黑看守者后，花费100代币购买	增加长刀命中时造成的伤害	50	80	100
长刀	击倒暗黑看守者后，花费100代币购买	提升长刀的耐用度，使刀锋不容易变钝	80	100	120
黄金铁锤	击倒赛巴斯汀后，花费250代币购买	敌人被击毙后，会掉落更多记忆代币	—	—	—
生命量表上限	初期解锁	提升生命量表的上限等级	20	40	60
防御	初期解锁	减少敌人攻击造成的伤害	15	25	40
移动速度	初期解锁	增加整体的移动速度	40	70	100
武器使用次数无限	达成全部18种虐杀纪念后，花费200代币购买	可以无限次数地使用武器	—	—	—

虐杀纪念

编号	解锁方式
1	处决一个站立的敌人
2	处决一个倒地的敌人
3	处决一个被铁刺网陷阱抓住的敌人
4	利用墙上的长钉刺穿敌人
6	使用炸药炸死敌人（可与7同时解锁）
7	使用炸药炸死一个被铁刺网陷阱抓住的敌人
8	使用汽油弹焚烧敌人（可与9同时解锁）
9	使用汽油弹焚烧一个被铁刺网陷阱抓住的敌人
10	使用火箭发射器炸死敌人
11	操作弩箭发射器杀死敌人
12	利用飞出去的车子炸死敌人
13	利用转动的刀架陷阱杀死敌人
14	利用即将爆炸的魔缠者炸死另一个敌人
15	利用即将爆炸的魔缠者炸死两个以上的敌人
16	使用长刀支解敌人
17	使用长刀处决敌人
18	通过隐藏的终极处决室



虐杀纪念包含在ARCHIVE项目中，算是本DLC中的一个收集要素，关系到奖杯/成就的获得。当玩家以指定的方式杀敌时（18除外），左下角就会弹出虐杀纪念的成功提示，大部分都不难。难点主要集中在二周目追加的终极处决室，一旦全部达成后就能解锁喜闻乐见的“无限弹”了！

战斗要点攻略

本DLC并没有难度之分，正篇流程的“镜之间”除了可以用镜子存档外，保险箱相当于商店。由于流程并没有划分章节，下文攻略按照固定的BOSS战来划分，并以亮色表明收集要素“**莫比乌斯档案**”和“**女儿的日记**”，前者是推进流程所必须调查的，后者则关系到奖杯/成就的解锁。场景中隐藏的代币可通过记忆雷达发现，画面也会出现红色亮光和抖动提示，故就不逐一细说了。

战斗1



收集品：莫比乌斯档案3、女儿的日记4

捡起锤子后调查门上的**档案1**，一路直冲向维多里亚大宅，也就是正篇第9章的洋馆，沿途的乌鸦如能利用冲刺攻击成功击杀可打出不少代币。接近大门康纳利便会现身，他是玩家熟悉系统的练习对象，按提示完成教学便能将其击杀（二周目后不会再出现）。

来到大厅的壁画前得到**日记1**，左手边有可供存档和升级的镜之间，镜子前还放着**日记2**。进入2楼正面的大房间，按L2/LT使出记忆雷达，让破碎的雕像复原得到**日记3**。返回1楼调查左侧柱子上出现的**档案2**，便能开启通往餐厅的大门。

开门进入餐厅，利用记忆雷达可在壁画上发现**日记4**，继续前进在走廊上装有炸弹引线，可下蹲走过或是投掷一旁的椅子引爆。杀死杂兵进入最深处，调查**档案3**后便会进入BOSS战。

BOSS战 Sadist



■铁锤对电锯！虽然没有QTE提示但需要连打攻击键，否则无法令对方跪地。

场景是正篇第3章的谷仓，解决两个杂兵后俗称“电锯男”的虐狂就会现身。它非常容易对付，主角的铁锤会与电锯形成“相杀”，只要在被弹开后快速使出冲刺攻击便能有效造成伤害，如此反复可无脑击杀。如果玩家对自己的判断和手速有信心，不妨原地不动等其举起电锯纵砍后再挥舞铁锤，这样会进入双方“拼刀”的特殊画面（如图所示），连打按键赢过对方后就能有充足的时间展开后续攻击了。战斗中还会不断刷出杂兵，但它们的攻击欲望较低，玩家注意力还是放在BOSS身上即可。获胜后商店解锁“电锯”。

战斗2



收集品：莫比乌斯档案2、女儿的日记1

返回洋馆大厅后先进出一次镜之间，楼梯左侧的处决室1便会开启——这里是与主线无关的自由战斗，击杀全部敌人便算过关，即使战死得到的代币也不会重置，因此可用来反复挑战、刷取代币。

调查1楼右侧柱子上出现的**档案4**，进入会客厅，在无路可走时按○/A键可以把头掰掉转移到对面，从而来到被坍塌物阻隔的音乐室。在钢琴前使用记忆雷达发现**日记5**，推开左侧房门调查**档案5**展开BOSS战。

BOSS战 Zehn



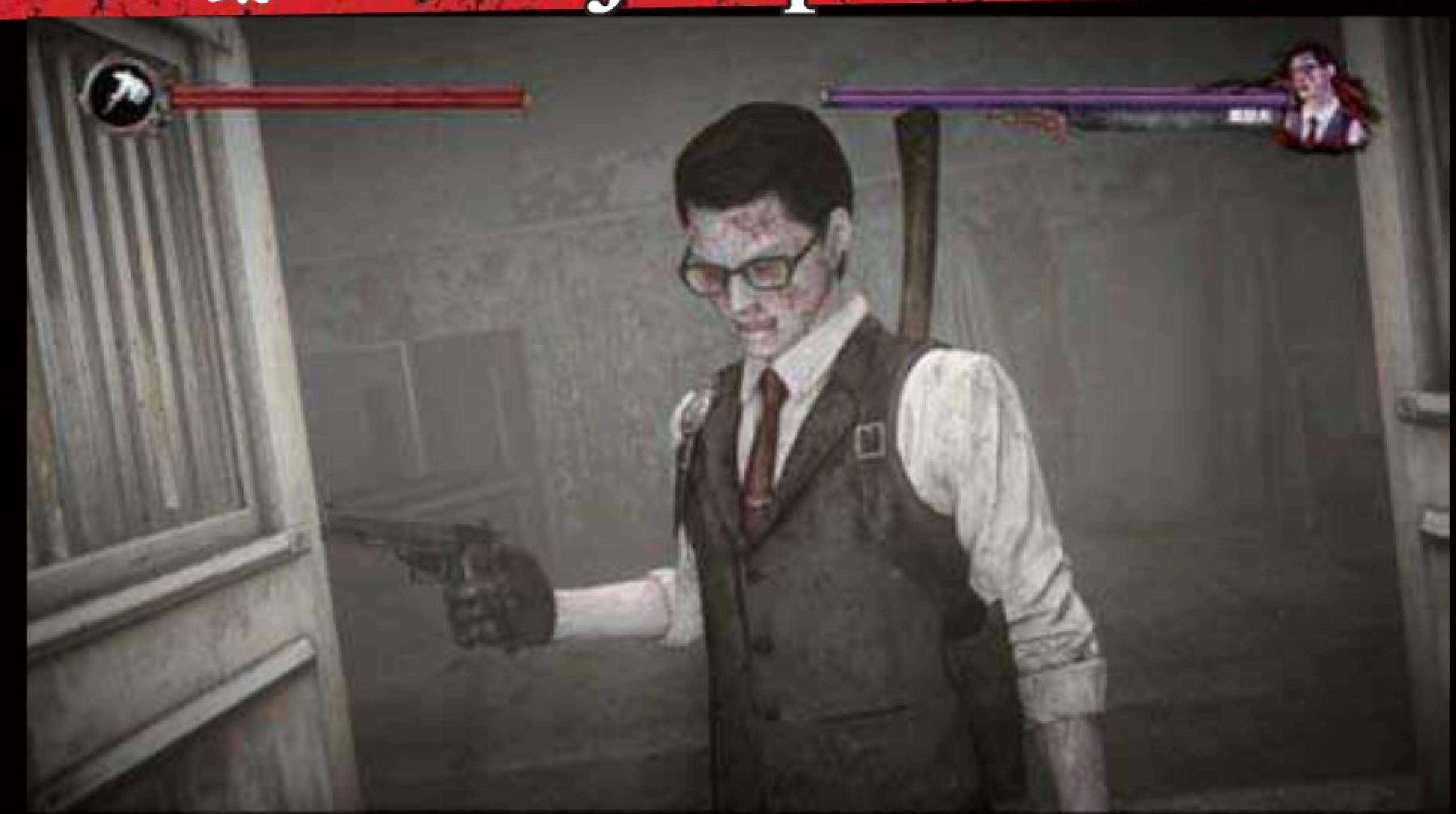
场景为正篇第6章的废弃市场，巨人只有弟弟“拾”在场，靠近后它就会挣脱锁链。由于BOSS的挥棒攻击判定范围很大，且会把主角掀翻在地，不宜近身与其缠斗。此战其实不用与其正面对抗，利用场景中的弩箭发射器，4发全中就能将其打跪，然后果断上前用处决造成巨大伤害，大范围的招式演出还可以顺带解决周围的杂兵。反复三次就能将BOSS击杀，场景中也正好有三台发射器。由于虐杀纪念11的要求，还需要抽空用弩箭击杀一名魔缠者。如果弩箭射空就得连打○/A键上弹，所需时间较长，一旦敌人靠近就果断按×/B键撤离。获胜后商店解锁“武器使用次数”的最高等级。

战斗3

收集品：莫比乌斯档案2、女儿的日记2

洋馆大厅1楼左侧的柱子上再度出现**档案6**，调查后2楼的门便会全部开启。进入左侧门来到图书馆，沿着长廊追寻着女儿的幻影（路上的老鼠打死后也会掉落代币）。幻影停下后先不管她，在浴室发动记忆雷达可发现**日记7**，而幻影左手边的房间里可以用同样方法找到**日记6**。在幻影停留处使用记忆雷达令大门显现，调查屋内的**档案7**进入BOSS战。

BOSS战 Joseph



▲无论游戏是哪个版本，在二周目乔瑟夫登场时他都会飙出一句日语“お前……杀す”。

场景为正篇第5章解救塞曼处，“眼镜男”乔瑟夫会从二楼登场。他在远距离会使用枪械攻击，因此应该先躲到遮蔽物后等其自己走过来。在他跳到下层的位置处预先设置好陷阱，就能在其落地时先来一顿迎头痛击。随后近身与对方缠斗，若BOSS挥舞斧头就利用向后回避拉开间距，铁锤也能形成“相杀”。注意乔瑟夫在翻滚后必定会扔出一个汽油弹，玩家也要及时闪避，否则是会持续扣血的，这一招范围攻击也能帮玩家清掉围上来的杂兵。BOSS陷入跪地的虚弱状态时果断上前处决，虽然不是即死但演出效果很有意思。获胜后商店解锁“汽油弹”以及“移动速度”的最高等级。

战斗4

收集品：莫比乌斯档案2、女儿的日记4

进入1楼大厅壁画处新出现的通道，在必经之路上有**日记8**，利用转移通过断桥，随后便能来到地下室区域。先进入镜之间回收**日记9**，门外还有处决室2的自由战斗，其中会出现场景机关，供玩家达成相应的虐杀纪念。调查墙上的**档案8**并进入解封的大门，在有铁丝网且堆满木箱的小房间内用记忆雷达可发现**日记10**。随后的道路需要玩家看准电热板机关的规律快速冲过，而转轮尖刺型陷阱需要先后扳动两个开关才能通过，地上还摆放着**日记11**。调查电源室的**档案9**便又要展开BOSS战。

BOSS战 RPG Sadist



▲发动处决还能用对方的电锯将BOSS直接斩首，非常血腥！

场景与前一场BOSS战一致，手持RPG的虐狂能使出三连发，且火箭弹朝三个不同的方向，一旦被命中就会受到重创并且倒地。建议正对着BOSS并连续使出侧移，比闷头乱跑更容易回避；玩家也可以利用场景、如中央的水箱来抵挡火箭弹；甚至可以抓起一个半死的敌人，趁对方开炮时扔过去。BOSS在装弹的硬直期间就是我方展开猛攻的最佳时机，注意当它装填完毕后如果主角离其很近，BOSS有可能俯下身子、用扛着火箭筒的右肩发动冲撞，记得提前回避躲开。此役由于对方的逃跑速度极快，建议在战斗前也升级一下主角的移动速度。将BOSS的体力削减掉一定量后它会重新拿起电锯，战斗要点就与第一仗没有区别了。获胜后商店解锁“火箭发射器”。

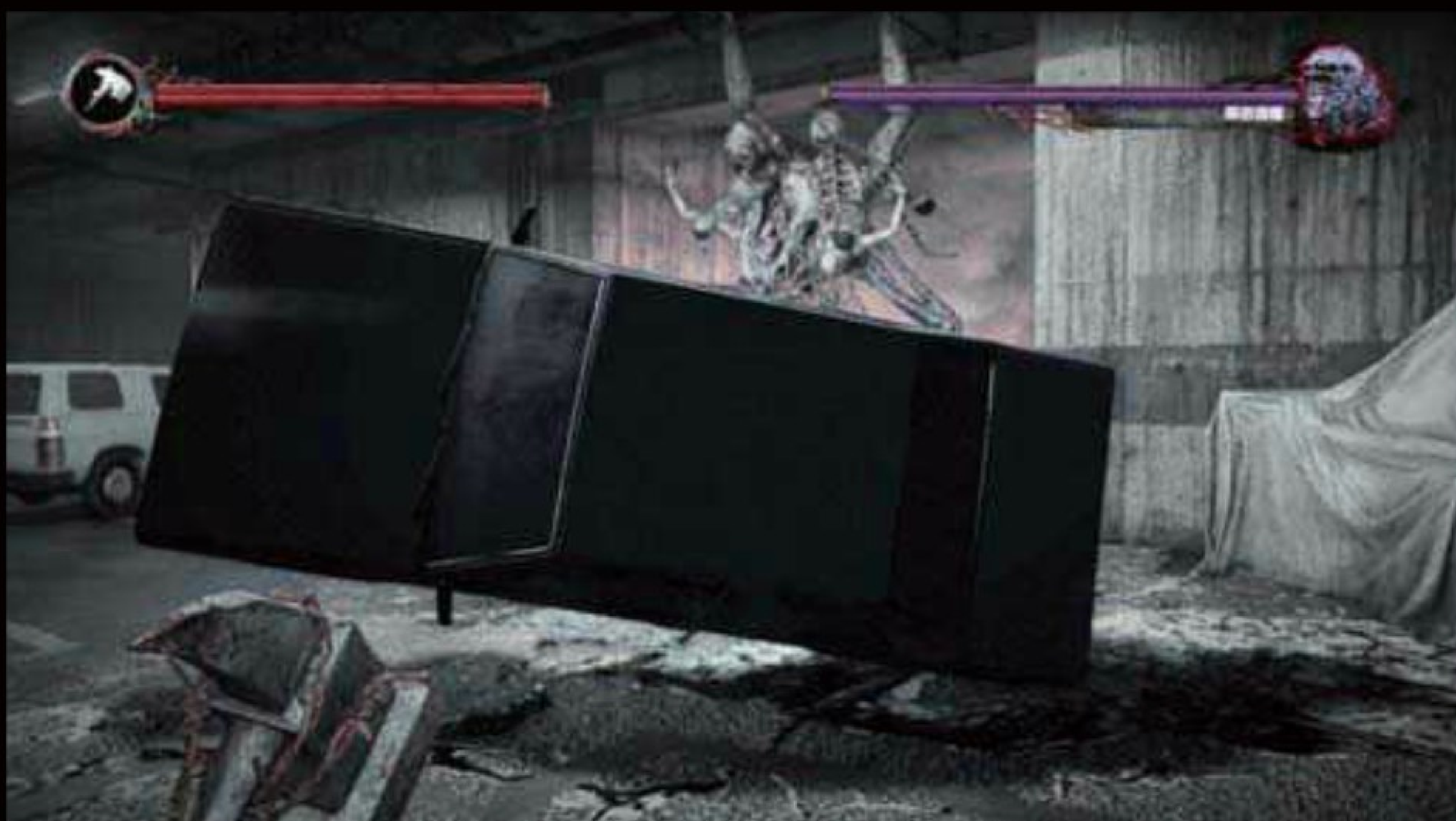
战斗5

收集品：莫比乌斯档案2、女儿的日记1

场景切换后右侧的墙上会出现**档案10**，进入新开启的大门，正面小房间的桌案上用记忆雷达可发现**日记12**。利用转移来到铁格门另一侧的大场景后，这里有一只隐形的魔缠者，它会不断绕圈逃跑，用记忆雷达可以令其现身。玩家只需在其行动路线上丢一个陷阱，就可以轻松处决了。随后进入最深处的大门回收**档案11**并触发BOSS战。

BOSS战 Amalgam Alpha

在正篇第10章的地下车库迎战原初混种，此役其实非常简单，几乎不用分析对方的攻击套路。只要在BOSS把车辆打过来时用△/Y键将其挡回去即可造成重创，并令它陷入硬直。上前攻击时注意不要贪多，BOSS起身的爪击判定范围较大，另外也需要注意别被卷入汽车的爆炸中。除了反击外，主角用铁锤敲击汽车3下也可以主动把车子打飞出去，因此整场战斗完全就是靠“掀车”来取胜，而且虐杀纪念12也只有在此才能达成。获胜后商店解锁“武器杀伤力”最高等级。



特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

战斗6

收集品：莫比乌斯档案3、女儿的日记2

进入新出现的通道，调查门上的**档案12**，随后到达的病房区域可以隔着门看见各个BOSS的实验本体（乔瑟夫只在记忆雷达效果下显现）。捡起女儿幻影落下的**日记13**，再发动记忆雷达令隐藏的门显现。房间桌上的打字机边有**日记14**，这里也是最后的存档、升级点了，还有处决室3用来刷钱。利用转移穿过铁格门，走到尽头的房间拿到**档案13**就将迎来最终BOSS战！



BOSS战 Dark Keeper

场景为正篇第7章与看守者周旋的位置，手持长刀的暗黑看守者非常强力，攻速快、伤害高，一周目不建议与它正面硬拼。这里要利用场景中的拉闸时机关，用天花板的尖刺可以直接削减掉它的一条血槽。初期BOSS行动较慢时把握好提前量就可以顺利压死，其再度起身后会变聪明不少，移动速度也会加快，建议用铁刺网陷阱控制住它的行动后再拉闸。两次过后BOSS会放出贞子的血爪追击玩家，被抓到是一击必杀的。不过主角也不是吃素的，用右摇杆把视角往下调，看准血爪靠近时连续使出两次下段捶地攻击，可以直接把血爪打掉！没有把握的玩家也可以利用侧移来躲避血爪，周旋一段时间BOSS就会在场景中出现，随便给它一击便能解除血爪状态。最终阶段BOSS的行动速度大幅加快，且攻势更加凌厉，不过我方的套路依旧是用陷阱牵制，再以天花板压死（建议连丢两个以防其中一个失效）。通关后拿到最后的**档案14**，商店解锁“长刀”。



终极处决室



强化后的终极处决室共有7波敌人，其中第4、5、6波有BOSS角色在场的情况下杂兵是源源不断刷出的，而第7波则要同时面对赛巴斯汀和乔瑟夫，准备不充分的情况下往往会在最后阶段功亏一篑。下面分波介绍打法要点。

第1波：2个杂兵，没有任何难点。

第2波：6个杂兵，刷出大胖子的数量随机。其中身上有红色囊孢的魔缠者如果不是以处决击杀，在死后一段时间会变成自爆型的尸怪，建议在击杀后用下段攻击“鞭尸”一次以阻止尸变。至于本弹DLC新增的胖子型敌人，前冲突进的距离很长，举起双手的抓投能把主角拎起来，需连打攻击键敲击对方头部方能脱身。

第3波：2个杂兵从电梯冲出，一个持机枪、一个持炸药，建议先追杀持枪的。

第4波：BOSS电锯男。打法与流程中没有变化，推荐用“拼刀”的形式让它陷入硬直。

第5波：BOSS巨人。这里没有流程中的弩箭发射器，玩家需事先准备3个炸药，准确命中就能令其跪地并上前处决，反复3次可轻松解决。

第6波：BOSS电锯男+RPG电锯男。RPG会先刷出，另一个电锯男稍后登场，由于火箭弹乱飞、场面非常混乱，建议用改满威力的长刀，近身猛攻手持RPG的，争取在第二个BOSS刷出前让它换上电锯就会轻松一些了。



通关以后

二周目选择NEW GAME+进行游戏，在通过与乔瑟夫的BOSS战后，会提示洋馆二楼的机关门已开启，进入可挑战追加的BOSS战，获胜则能令商店解锁“黄金铁锤”。此外，在最终战前的处决室3也会进化成终极处决室，其中有本DLC最难的一场战斗等待着玩家，将18种虐杀纪录全部完成就能令商店解锁“无限弹药”了！

BOSS战 Sebastian

赛巴斯汀攻击套路的与约瑟夫类似，但是攻击威力远高于后者，无论是手枪还是近身的拳击（装备了指节套环）都能把主角干翻在地。BOSS并不会扔汽油弹，但能把爆炸弩射在场景中，一旦玩家接近便触发爆炸。我方只需躲过一开始的枪击，并与其保持近身状态，采用“普攻两下→后撤回避”的套路可以稳定输出。赛叔在受到一定伤害后跑步还会气喘，轻松就能追上。

等干掉一个电锯男后，可以故意让自己处在半血左右的状态，然后利用不断刷新的杂兵刷一些医疗包留在地上备用。

第7波：BOSS赛巴斯汀＋乔瑟夫。在击倒第6波的BOSS后，场上的剩余杂兵都会自行死亡，玩家要趁着背景音停止的这段时间迅速到电梯门前多扔几个陷阱，注意不要靠近电梯门、而是在门外三步开外的范围扔。此举并不是为了缠住两位警察，而是当他们登场时，会主动用手枪去点射面前的陷阱，这样就给玩家创造从远处展开攻击的时机。改满10发的RPG是此役的必备品，借助车辆作掩护，趁着BOSS分神时猛轰，优先攻击赛巴斯汀，并让爆炸的暴风波及到乔瑟夫，把他炸翻免得其过来干扰。顺利的话10发炸完威胁最大的赛叔就已经挂了，而乔瑟夫就可以用陷阱、汽油瓶等随意处置了。



成就/奖杯

本弹DLC的成就/奖杯难度相比前两弹略有提高，至少需要两周目才能达成，不过由于流程很短，通关只需1小时左右，故建议采用三周目的路线：

①一周目在收集全部“女儿日记”和尽量解锁“虐杀纪念”的同时通关，升级以主角自身的能力和铁锤威力为主，不用刻意刷代币。

②二周目尽快打掉追加的BOSS战，拿到“黄金铁锤”，令刷代币的效率事半功倍，然后挑战终极处决室，补完剩余“虐杀纪念”并在此刷钱。有BOSS在场的情况下杂兵会不断刷新，而电锯男、巨人的招式都可以直接把周围的杂兵秒杀，故轻松可以刷满购买全部项目所需的代币。

③在无限弹药RPG的强大辅助下开始三周目，挑战无伤通关，强制BOSS战都用火箭发射器解决，处决室无需理会。

The Executioner

奖杯总数	10	铜杯	7	银杯	3	金杯	0	白金	0

· XOne/X360版

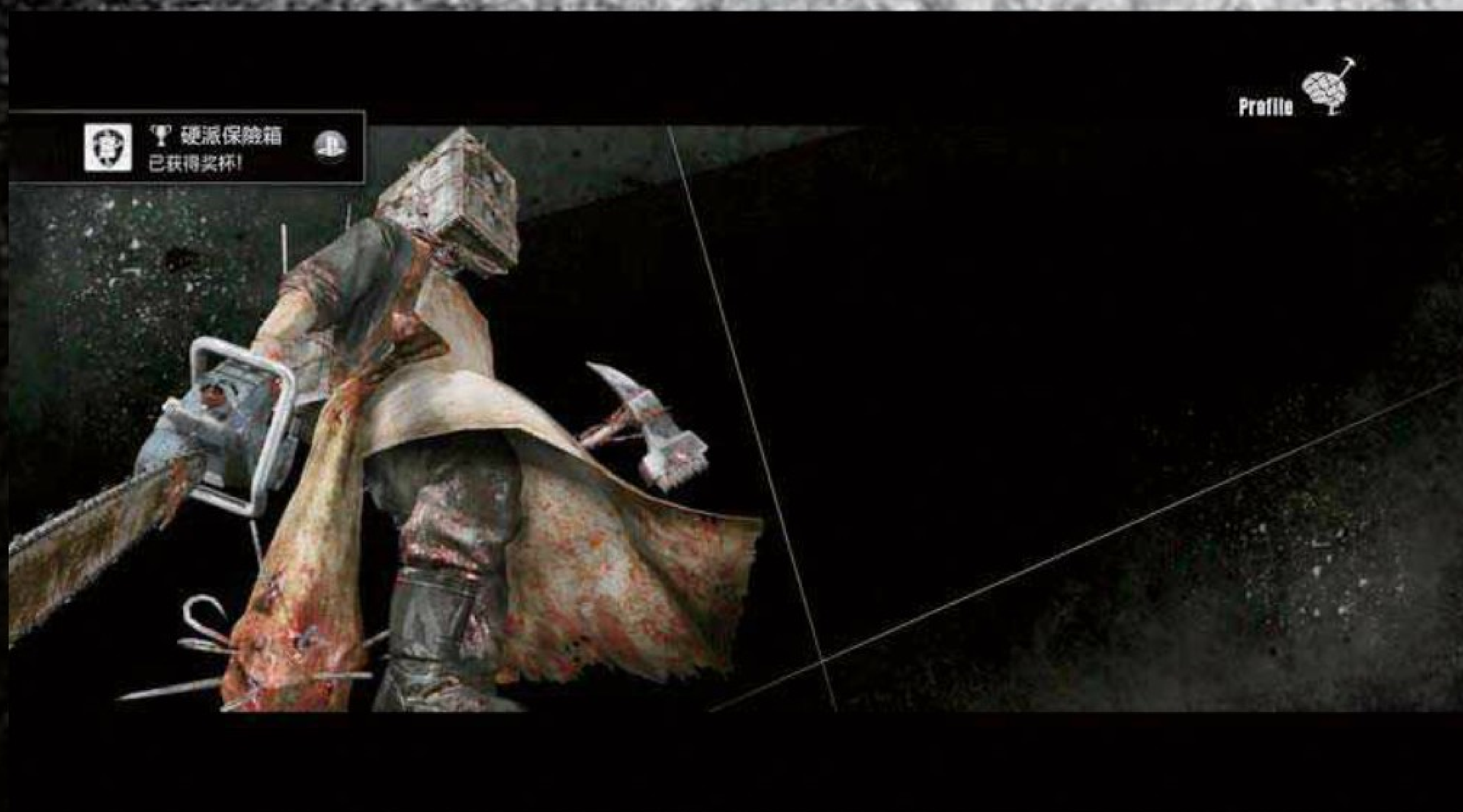
成就总数	235点/10个
全成就难度	5/10
全成就所需时间	3～4小时
在线成就	无
最少通关次数	2次
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

· PS4/PS3版

全奖杯难度	5/10
全奖杯所需时间	3～4小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2次
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

多事的老爸 15点/铜
解锁条件 在The Executioner中收集所有女儿的日记
获得方法 日记共有14份，部分需要用记忆雷达的特效才能发现，可在ARCHIVE项目中查看，不慎遗漏亦可多周目补完。

残酷异常 40点/银
解锁条件 完成所有的虐杀纪念
获得方法 全部18种虐杀纪念请参看系统部分的解锁说明，其中11、12只能在BOSS战场景才能达成，一旦错过只能下周目再补齐了。



快快卖完，早早打烊 20点/铜
解锁条件 购买SHOP中的所有道具
获得方法 包括最后解锁的无限弹全部购入，至少需要代币3210枚，二周目拿到黄金铁锤后在终极处决室刷最有效率。

克林森电锯杀人魔 15点/铜
解锁条件 使用电锯杀死10个一般的魔缠者

诱捕者，看守者 15点/铜
解锁条件 在The Executioner中使用环境里的陷阱杀死10个一般的魔缠者
获得方法 环境陷阱指的是处决室2和3里的机关，把敌人打出硬直后抓起扔上去即可一击必杀。

直捣脑门 20点/铜
解锁条件 对20个一般的魔缠者进行处决

闯入民宅 15点/铜
解锁条件 在The Executioner中通过宅邸的一楼和二楼
获得方法 流程成就/奖杯。

工匠的工具 15点/铜
解锁条件 在The Executioner中通过宅邸的地下室
获得方法 流程成就/奖杯。

硬派保险箱 40点/银
解锁条件 在完成The Executioner途中未曾受到任何伤害
获得方法 本DLC难度最大的成就/奖杯，不过在无限弹药的辅助下会轻松不少，只需挑战流程中必须通过的BOSS战，二周目追加的赛巴斯汀以及处决室都不要进。在面对乔瑟夫、RPG虐狂等会远程攻击的BOSS时需要多加小心，最后的暗黑看守者可以直接用各种武器远距离屈死，再把它的“头”丢到机关下方压扁，只要不诱发其冲刺攻击就会安全很多。

这是你自找的 40点/银
解锁条件 报复打败前任看守者的那个警察
获得方法 即通过二周目追加的BOSS战，在洋馆2楼击倒赛巴斯汀。

蓝光最新出碟推荐

2015年5月~2015年7月

——按发售时间排列——

文 十大恶劣天气　编 伽蓝　美编 小瑟

“蓝光推荐”原本是《PS3专辑》的固定栏目，虽然PS3这一伴随广大“索饭”多年，且带给我们无数欢乐时光的平台的生命已经将近尽头，但它却将蓝光从一个十年前的一个新鲜事物，变成了如今家庭高清解决方案的不二之选，并且成为了两大次世代游戏平台的默认机能。从本期的《次世代专辑》开始，我们将向您继续推荐过去三个月时间内的蓝光精品，以填饱您主机内蓝光光驱的胃口。

1941

1941



BD发行日期	：2015年5月5日	版本	A区
年份	1979年	类型	剧情/战争
容量	50GB×1		

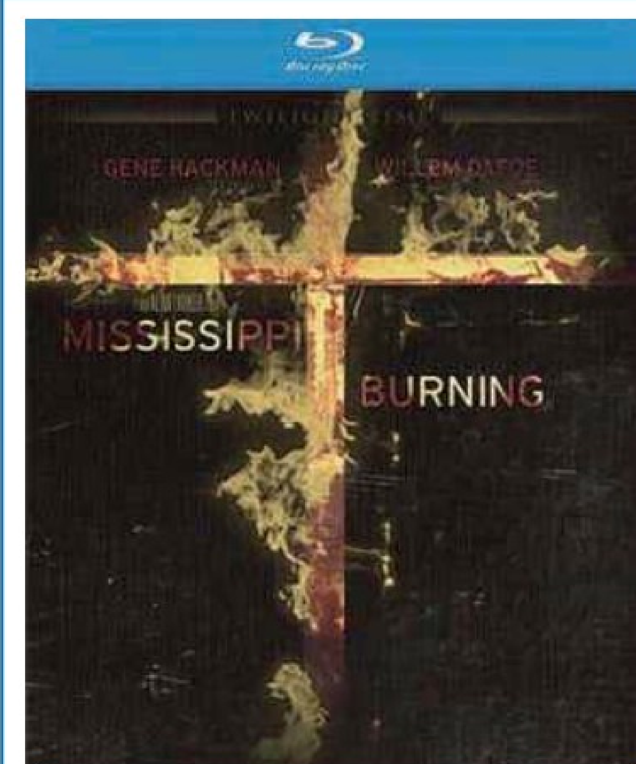
提到斯皮尔伯格的战争电影，我们会立刻想到震撼人心的《拯救大兵瑞恩》，从头至尾都沉重到让人透不过气来的《辛德勒的名单》。然而包括广大70/80后观众未必知道，斯大爷在上世纪70年代末还倒腾出过一部让后来的昆汀、罗德里格斯等Cult片狂人们都望尘莫及的恶搞神片，这就是《1941》。

本片的背景是故事发生在日本偷袭珍珠港后几天的洛杉矶，日本突袭所带来的恐惧，以及迫在眉睫的毁灭威胁，让洛杉矶的居民们陷入一片混乱之中。不过接下来内容却和太平洋战争的进程毫无关系。全片的氛围几乎都完全笼罩在巨大的混乱和狂欢中，对战争的恶搞已经到了毫无底线的地步，虽然看不到战场的残酷与丑恶，但却用笑破肚皮的方式来展现了强大的批判价值。



烈血大风暴

Mississippi Burning



BD发行日期	2015年5月12日	版本	A区
年份	1988年	类型	犯罪/惊悚
容量	50GB×1		

上世纪60年代的美国，正是民权运动如火如荼地年代。然而包括种族平等在内的诉求，并不是空喊口号就能实现，自由之花永远都需要鲜血浇灌才能绽放。本片的故事发生在密西西比州的一个保守小镇，这里向来是种族主义泛滥的重灾区。虽然在法治社会中，黑人与白人之间矛盾的表现形式不再是相互之间的暴力伤害，然而白人普遍认为与黑人之间应该是互不干涉，各行其道之间的隔绝关系。一群白人有识之士的行动，反而在客观上打破了这一危险的平衡，最终给自己，同时给非洲裔族群带去了灾难。

终于，危机再度爆发：三名白人民权活动人士被3K党绑架，小镇上再度爆发了针对黑人的袭击活动。联邦调查局探员鲁帕特和艾伦奉命前往调查事件真相，在这里，他们除了要处理好黑人与白人之间不可调和的矛盾，自己的一举一动还会受到“南北矛盾”的影响，因为在这个家家户户都插着邦联旗的地区，象征着“北方政治势力鹰犬”的这两位探员的一举一动，即是对南方生活方式的“粗暴干涉”。

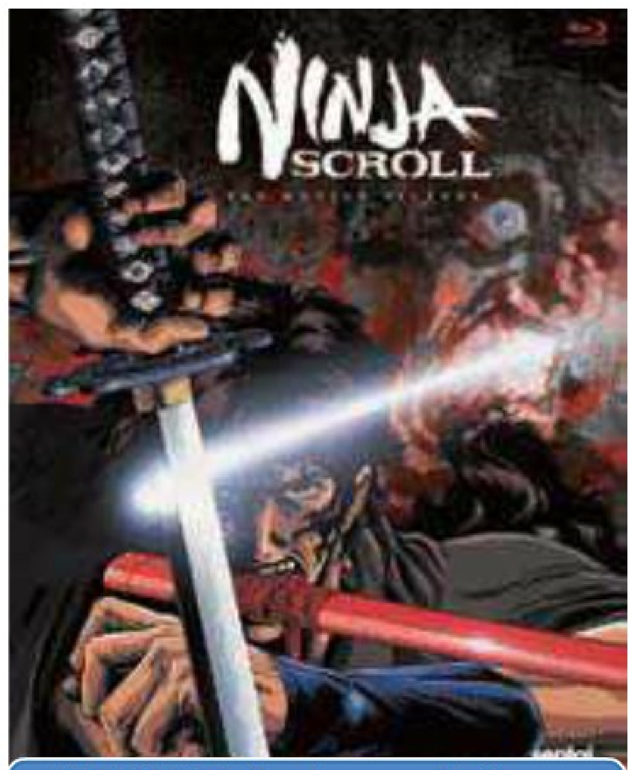
没有“国情问题”、“美国特色”，更没有“维稳”。明知过程充满未知的凶险，可能会带来更激烈的冲突，但依然要尽力而为，去点亮自由与平等的火把，这就是民权主义者们的信仰，也是两位坚守良知与法律底线的探员为之奋斗的目标。



蓝光最新出碟推荐（2015年5月至2015年7月，按发售时间排列）

兽兵卫忍风帖

Ninja Scroll



IMDB评分 7.9

BD发行日期	2015年5月19日	版本	A区
年份	1993年	类型	动作 / 黑色
容量	50GB×1		

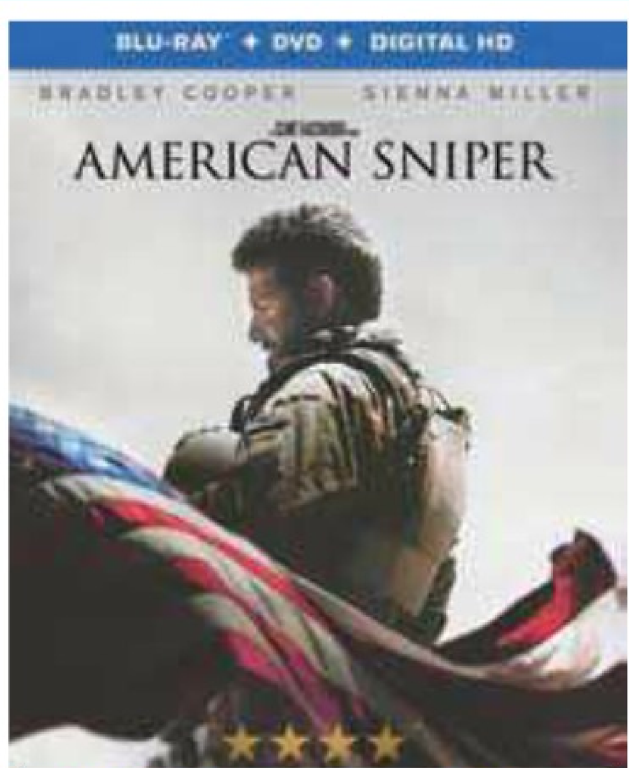
川尻善昭（Yoshiaki Kawajiri）在动漫工业无比发达的日本，是一个充满争议的人物，在《妖兽都市》《吸血鬼猎人D》等作品中，他着力于构建的是现代社会行将崩溃前的末世氛围，暴力血腥元素的呈现充满了荒诞与妖异色彩。这种与宅文化主流审美截然不同的风格，却让广大热衷日本文化，却只能闭上眼睛享受本国那些山寨导演画虎类狗的所谓“和风”作品的欧美动漫迷所狂热。创作于1993年的《兽兵卫忍风帖》，已经将这种风格演绎到了极致。

与《甲贺》和《怪》等同样弥散着优质血腥味的日本成人动漫相比，本片一气呵成，绝无冷场的节奏，造就了一流的观影体验。手里剑、御虫，使毒、爆破、分身、阴影……你所能想象到的忍者技术在本片中一应俱全。精彩绝伦的打斗场面 色彩高反差的画面 以及凌厉的镜头剪接，创造出了粗砺与遒劲，如同狂风卷着沙石扑面而来的强悍动作场面。需要指出的是，SNK的《侍魂》系列在画风，乃至部分角色的招式（最为典型的莫过于十兵卫与幻十郎）都受到了本片的极大影响。



美国狙击手

American Sniper

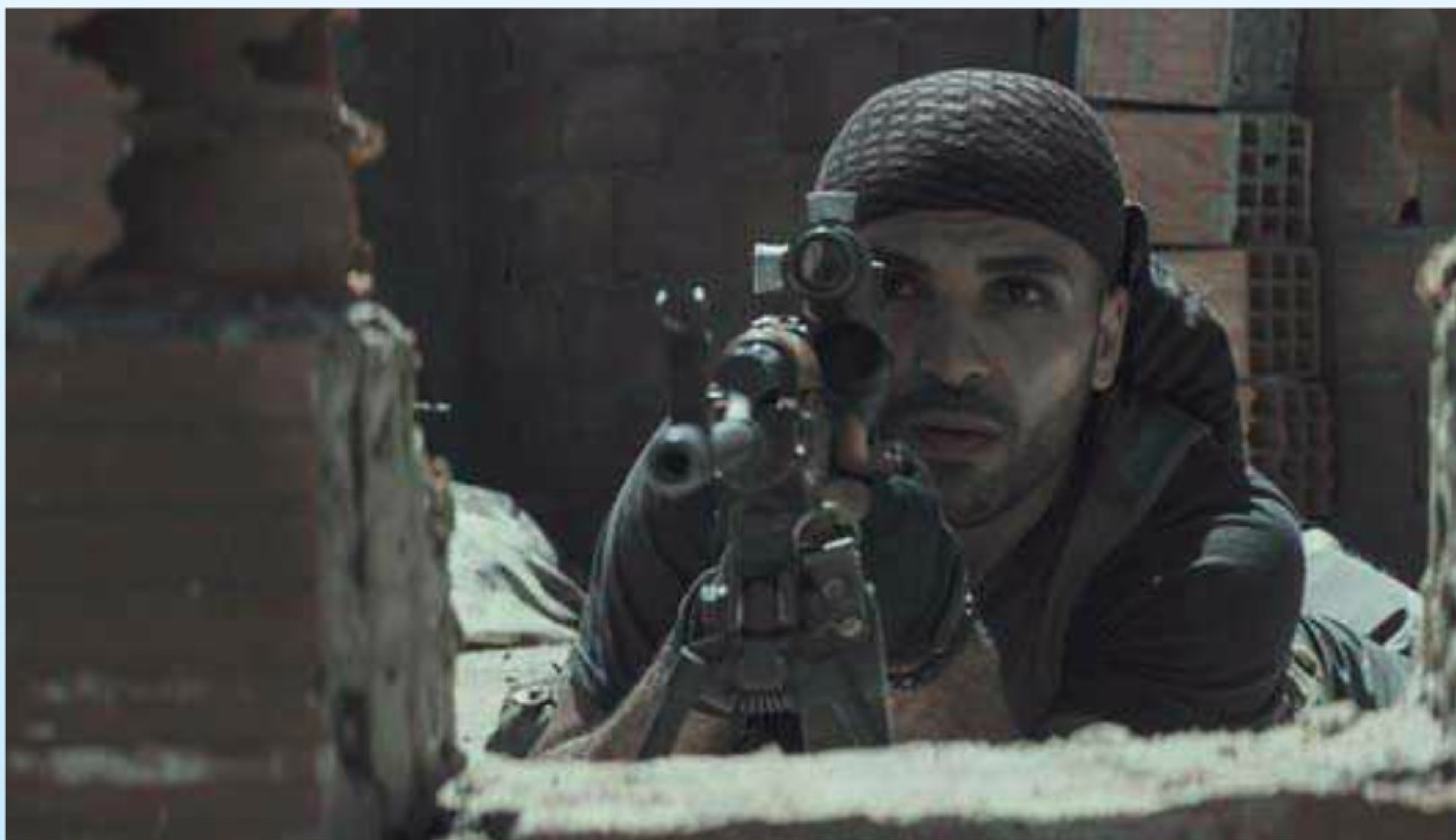


IMDB评分 8.5

BD发行日期	2015年5月19日	版本	A区
年份	1993年	类型	剧情 / 传记
容量	50GB×1		

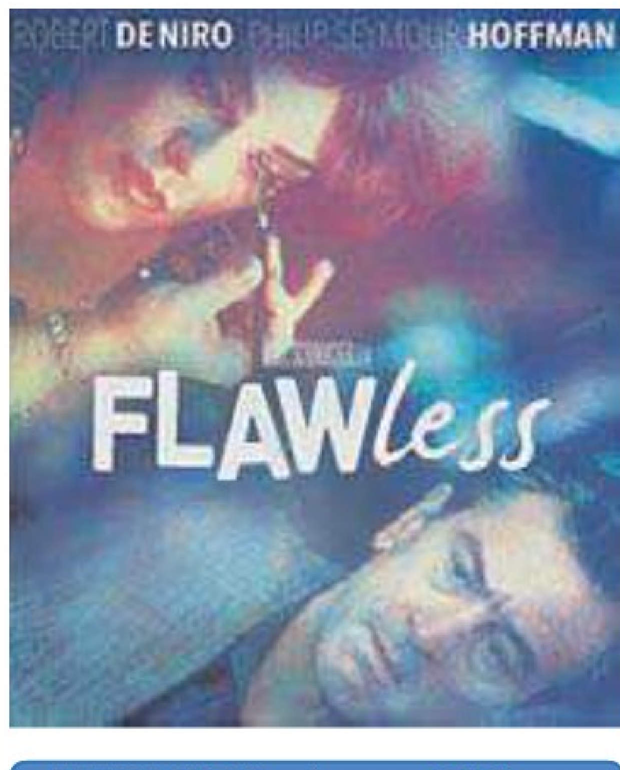
这依然是用牛仔精神来诠释主人公传奇经历的主旋律影片，故事取材自美国军事史上最为致命的狙击手克里斯·凯尔的真实经历，对于敌人来说，他是一个杀人不眨眼的恶魔，仅在伊拉克的拉马迪，他就射杀了超过两百名武装分子。对于袍泽兄弟而言，他又是一个天使，可以让许多致命的威胁消失于萌芽状态。但对于他自己而言，瞄准镜内出现的包括妇孺在内的目标，并不是一组不断上升的数字，每次击杀，就意味着他距离正常人的生活越来越远了。

《美国狙击手》自始至终都贯彻着“东木”（伊斯顿伍德）爷爷最为推崇的保守派爱国主义立场。本片没有刻意渲染的英雄主义，也没有用过多的流血来强调战争的残酷，甚至几乎没有背景音乐，只是用主人公在战争中以及回归家庭生活后的茫然，来记录战争的残酷与无奈。



完美无瑕

Flawless



IMDB评分 6.8

BD发行日期	2015年5月19日	版本	A区
年份	2007年	类型	动作 / 黑色
容量	50GB×1		

同为银行强盗题材的《完美无瑕》和《银行大劫案》差不多是在一个时间上映，虽然风格完全不一样（一文一武），迈克尔·凯恩与杰森·斯坦利的戏路也毫无共同之处，不过二者却可以当做一对互文一同欣赏。二者兼具英国犯罪电影的欢快节奏、冷幽默、神吐槽，还有一丝狡诈的味道，不像好莱坞大片那样，非要把一条街区统统拆烂才算罢休。

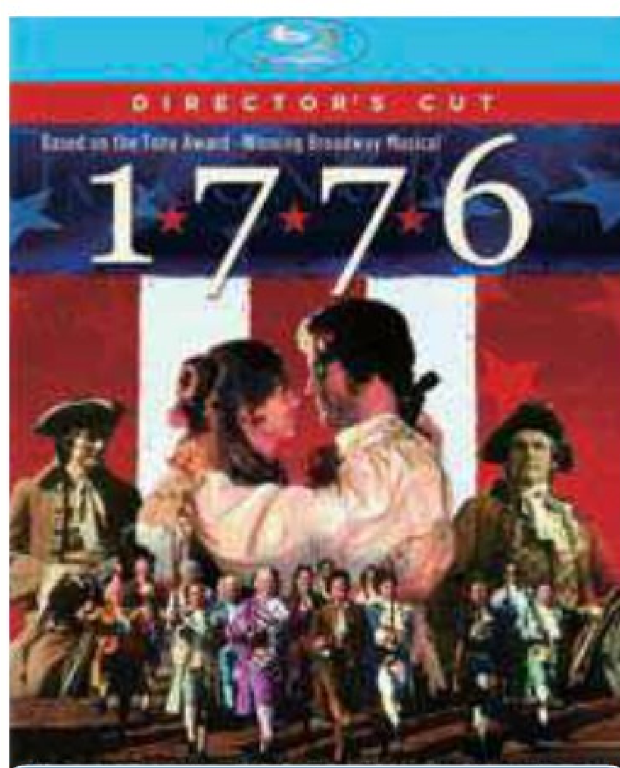
同样是一老一少，一男一女的犯罪搭配，和《偷天陷阱》相比，《完美无瑕》的科技含量与动作指数无限接近于零，只是一个老人始终推着他的清洁车，和即将被公司开出的银行女经理人之间的配合。

抢盗行为本身亦是一种犯罪，为了淡化主角身上的负面属性，此类影片的编导通常将其行为动机定义为“复仇”，要么就是替天行道，所以片中那些作为行动目标的金主们总是坏到了不能不抢的地步。《天衣无缝》的设定亦不例外，这依然是一个关于复仇的故事，而且钻石所有者们也的确是一群利欲熏心的混蛋。不过本片却在主旨上独出机杼，为下手的理由贯注了深层的社会学意义。你，究竟是要做一个索取者，还是给予者?



1776

1776



IMDB评分 7.6

BD发行日期	2015年6月2日	版本	A区
年份	1972年	类型	历史 / 歌舞
容量	50GB×1		

《独立宣言》的制定，被认为是人类文明发展史中的一个划时代的事件。在获得政权之后的革命者们并没有成为这个刚刚诞生的国家的新贵，相反他们着手制定一部将权力——也就是自己关进笼子的游戏规则。真实的历史，的确也伴随着几分骨感。这份代表美国立国之基的文件，是自从1776年5月开始之后长达一百多天的辩论、协商与争吵的结果。第二次大陆会议根本不是什么团结的大会或者是胜利的大会，它的最大共识就是各个殖民地之间最好不要有什么共识，只需要一个无法逾越的底线。不同政见者之间的妥协，正是民主政治的核心价值之一。

这一严肃的历史事件，大概也只有纪录片能算作是最好，同时也是最正确的的表现方式了。然而《1776》却采用了让人惊讶到合不拢嘴的音乐剧的形式，看着亚当斯，杰斐逊，富兰克林等革命先贤一个个浓妆艳抹，用咏叹调对飙的场面，观众也只能脑补那些耳熟能详的主旋律历史电影如法炮制的景象了……

虽然形式标新立异，但进行美国版《我是歌手》真人秀的先贤们的一路高歌，居然能够让故事脉络符合历史真实，在冲淡了历史题材固有冷面感的同时，又让事件得到更加生动的展现。或许当年那些吵得焦头烂额，以至于签完协议之后依然是一脸沮丧表情的代表们，更乐意用这部电影所采用的这种唱唱跳跳方式，来完成这部集体智慧的结晶。等等，后来夺得冠军的华盛顿，您怎么在电影中几近神隐了?

蓝光最新出碟推荐（2015年5月至2015年7月，按发售时间排列）

X射线营地

Camp X-Ray



IMDB评分 7

BD发行日期	2015年6月2日	版本	A区
年份	2014年	类型	惊悚/剧情
容量	50GB×1		

"X营地"位于古巴东部关塔那摩省省会关塔那摩市东北的海湾，两侧的陆地是高山，易守难攻克，是中美洲极具战略意义的支点。它的另一个政治用途，就是在位于美国本土以外的黑色区域，对"反恐战争"中捕获的穆斯林战俘进行无限期羁押的场所。由于关塔那摩基地是一个不受美国国内法制约的治外之地，它总是伴随着层出不穷的虐囚丑闻。

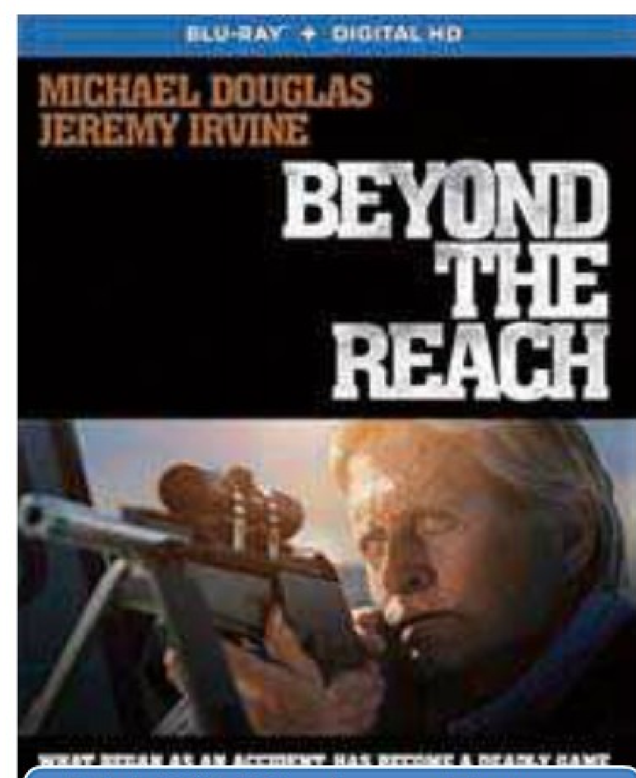
反映这片黑色区域的电影少之又少，更加让人惊奇的是，"暮光女"里斯汀·斯图尔特居然穿上了戎装，在这样压抑得让人喘不过气来的黑牢中去上演一场揭黑大戏。对于这个心存善念的女兵来说，明知道中立不了又没有胆子去触底线。喊着"捍卫自由"，每天却在亲眼见证无数践踏基本人权的行为，自己又身处被性别性向歧视占据的军队。迷茫的美国女孩与无辜的穆斯林青年之间虽然身份对立，却同属这个超级监狱的囚徒。



从敏感话题切入的探讨封闭、极端环境中孤独与生存的小格局电影，靠的就是干净且深刻的对话和细腻真实的表演来推动故事，总而言之，本片是一部值得细细品味的佳作。

枪长莫及

Beyond the Reach



IMDB评分 5.5

BD发行日期	2015年6月16日	版本	A区
年份	2015年	类型	动作/剧情
容量	50GB×1		

美国西南部的沙漠，气温常年在55摄氏度以上。没有水，一个成年人在60分钟时间内就会死亡。事实上，即便是手边有一桶饮用水，只要暴露在烈日之下半个小时，人也会被晒焦（注意，并不是晒伤）。极端环境下的求生，配合老腊肉（迈克尔·道格拉斯）与小鲜肉（杰瑞米·埃文）的组合，这是一部想不关注都难的生存电影。

很显然，小鲜肉触怒了老腊肉，否则人家也不会开着全球限量的爆改奔驰SUV，带着塞满后备箱的物资，拿着世界上顶尖的狙击步枪一路追杀。用子弹射杀小鲜肉，对于老腊肉而言易如反掌。游戏规则果真如此，那么结果肯定是没有悬念的了。对于几乎只能是全程裸奔的猎物来说，唯一的生存希望就是利用规则的限制——猎手不能拿枪打死你。不过，他却可以用枪摧毁你的生存条件。至于为什么会有这条规则，你去看了片子就明白了。

迈克尔·道格拉斯已经逐渐淡出影坛，他职业生涯中最为典型的角色，莫过于翻手为云覆手为雨，杀人不见血的华尔街金融大鳄。如今饰演这样一个武装到牙齿的狠角色，也绝无半点的违和感，因为他在片中的一言一行，都印证着先哲对资本家"每一个毛孔里都充满了肮脏和血腥"的伟大论断！



王牌特工：特工学院

Kingsman: The Secret Service



IMDB评分 7.9

BD发行日期	2015年6月9日	版本	A区
年份	2015年	类型	喜剧/剧情
容量	50GB×1		

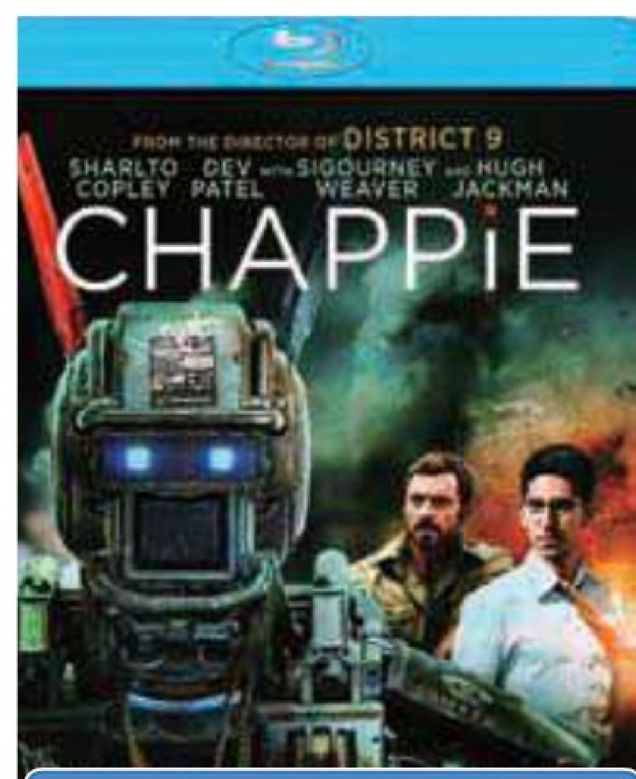
从某种意义上来讲，特工/题材电影就是一门关于"装逼"的视听艺术，其中脍炙人口的经典之所以能够让几代观众顶礼膜拜，恰恰是因为它的装逼便是观众眼中的牛逼，无论是走007所开创的高调装逼，还是"伯恩"系列的低调路线，都体现着编导与越来越难以糊弄的观众之间在"装乎哉，不装也！"问题上的斗智斗勇。不过，即便是改变特工片形态的"绿草"（格林格拉斯）大叔，也很难让自己摆脱创作的瓶颈。特工电影究竟应该走向何方，这一命题在过去的数年时间内，都没有任何人回答——大家还在靠抄"伯恩"留下来的东西混日子呢！

那么如何来评价《王牌特工》这部今年不可不看的特工神片？一句话，这绝对是一部可以为未来此类电影创新方向指明道路的标杆。身为《海扁王》的缔造者，马修·沃恩为我们带来的这部"王的男人"(Kingsman)必然是一部包含着凌厉打斗、夸张反转、爆笑与暴力并举的漫画向动作电影，但我们在《王牌特工》中不仅仅看到了漫画风格，更加确切的说，是漫威电影成熟套路与沃恩暴力美学风格的完美结合。"西装是现代绅士的盔甲，皇家特工是新时代的骑士"，这部反传统叙事的爆米花，邦德外衣下的海扁王，处处是文艺绅士的英国人对粗鲁又没文化的扬基佬的辛辣讽刺。



超能查派

Chappie



IMDB评分 7.8

BD发行日期	2015年6月16日	版本	A区
年份	2015年	类型	科幻/剧情
容量	50GB×1		

《第九区》的纪实风格和酷劲十足的机械设定，使得它成为了硬科幻领域的一朵奇葩。与之相比，同为Blomkamp自编自导的《超能查派》，其玩票味道更重。它的理论和逻辑存在罄竹难书的漏洞，既不思考人类与机器的关系，也不负责为正在沦为电子设备宠物的我们勾画灰暗的未来。然而，谁说科幻片一定要用正襟危坐的方式来将故事，让观众脑洞大开，参悟某种真理之后捶胸顿足，对一部本来就是为了掏光观众口袋的商业电影顶礼膜拜？从这个意义上来说，《超能查派》是一部传达一种生活常态的科幻电影，这个发生在未来的故事启示与"未来"并无关联，它更关注的是我们的"现在"。

和《第九区》类似，强者思维突然植入弱者身体以及弱者社会身份和生活环境，强弱对比，身份对换引起社会结构思考，总体比《第九区》更娱乐化，通篇的杀马特风格，这场屌丝狂欢最终带给我们的，是一个笑中带泪的故事，并且为科幻电影中AI动辄大暴走毁灭全人类的"原罪"进行了洗白：任何有灵魂的生命，其本性是善良无辜的，只是我们的世界过于残酷。



蓝光最新出碟推荐（2015年5月至2015年7月，按发售时间排列）

《末日孤舰》第一季全
The Last Ship: The Complete First Season



IMDB评分 7.3

BD发行日期 2015年6月16日 | 版本 A区
年份 2015年 | 类型 科幻/剧情 | 容量 50GB×1

1988年出版的The last ship是一部描写美俄爆发核战争后，在巴伦支海巡逻的驱逐舰DDG 80驱逐舰如何在人类尽数毁灭的背景之下艰难求生的故事。然而作者不曾想到的是，庞大的红色帝国会在数百天之后便轰然倒塌。2012年7月，TNT台买下了该小说的拍摄权，将故事大纲进行了与时俱进的创作，核毁灭变成了席卷全球的的致命病毒，由于拥有始祖病毒样本、必要的研究设备，还有一名参与研究的女科学家，DDG 97成为了复兴人类的最后希望。

第一季一共十集，主线故事就是全体船员如何紧密团结在以舰长老大为核心的领导班子周围，维持这艘“宙斯盾”的运作，保障疫苗的研发，并且与穷凶极恶的俄国光荣级核动力巡洋舰周旋。每一集舰长都要解决来自不同方面的困难，每一次都是通过个人英雄主义的光环化险为夷。在诸如“强国”、“铁血”之类的高能网络社区中，伯克级是经常被军迷们与052D放在一起比较，或者是作为纸上谈兵假想敌的代表舰种。本片的最大看点，就在于对主炮、战防炮、垂发，甚至是作战系统的大量细节表现，让人大呼过瘾。当然，由于电视剧的预算有限，再加上为了一些戏剧性的情节，本剧的军事设定和逻辑性就不是那么让人满意了。明显高开低走的表现，也让人不由得想到一样题材火爆，但最终烂尾的那部潜战题材的Last Escort。好在本片的第二季已经播出，从截稿前推出的四集的质量来看，各方面的素质都有所提高，很有一追的必要。



天涯沦落两心知
The Fisher King



IMDB评分 7.6

BD发行日期 2015年6月23日 | 版本 A区
年份 1991年 | 类型 喜剧/剧情 | 容量 50GB×1

关于自我救赎的影片，其故事结构几乎也是大同小异，无论是在欲望驱使下铸下大错。无论是心存善念的罪犯，还是那些一出场便背负有某种原罪的“二代”们，无一不是通过主人公对原本毫无关联的第三方弱势群体身上所采取的一系列善意行动，在赎罪的同时走出阴影，回归“正常”的价值观。然而，任何的恶罪都不能够通过对他人施以微恩而得到减轻。

作为一部典型的治愈系电影，“渔王”的最大看点，在于这是一个将矛盾放在“加害者”与“受害者”之间的故事，虽然伤害并不是有意的，甚至可以说主人公于悲剧的发生并无直接关联。杰克·卢卡曾是红极一时的电台播音员，多年之前，当一次满嘴跑火车的表演最终却导致一场惨剧发生之后，他终于放下自负高傲的姿态，陷入消沉之中。解铃还须系铃人，他必须与遭受同样打击的另一个受害者一道携手走出低谷。

本片经常被误解为一部宗教电影，其实，故事的主旨与圣经关系并不大，仅仅只是假借圣杯传奇故事来探讨救赎，信仰和爱情。在137分钟的片场中融合了赎罪情节、精神分析剧、爱情故事、社会剧、喜剧等等元素，组成了这出城市荒诞童话。



荒蛮故事
Wild Tales/Relatos salvajes



IMDB评分 8.2

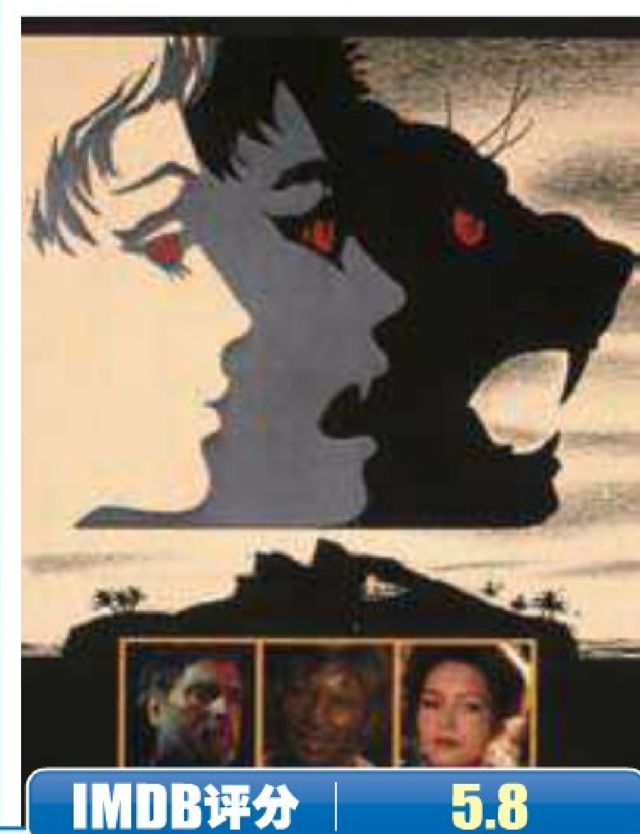
BD发行日期 2015年6月16日 | 版本 A区
年份 2014年 | 类型 黑色/剧情 | 容量 50GB×1

西班牙语电影虽然在世界影坛上的地位并不高，但西班牙和南美的新锐导演，却总能制造出惊世骇俗的非主流新浪潮电影。正所谓拉美人民多奇志，拉美导演有邪活。《蛮荒故事》是一部典型的Cult电影，它由六个调侃社会弊端人生百态，猛打鸡血，同时教育意义亦相当深刻的劲爆黑色邪典幽默构成。

人性中不断放大的劣根性，再加上不断发酵的负面情绪和互不相让的对峙，便会导致暴力毫无理性的爆发，轻则是公路上的一次路怒表演，重则是杀人放火的严重罪行。本片就要撕破“文明”的嘴脸，直面根源依然无法脱离动物欲的人类文明的本质。这种疯癫讽喻的黑色喜剧只有拉美系才能拍出泼辣生猛的味道，对体制的深恶痛绝与对人性阴暗的揭露不流于说教。让我们觉得稍有不慎，类似的飙血事件就非常有可能在我们自己的身上上演，笑完了之后，真是让人觉得浑身发寒。



冲出人魔岛
The Island of Dr. Moreau


IMDB评分 5.8

BD发行日期 2015年6月23日 | 版本 A区
年份 1977年 | 类型 黑色/恐怖 | 容量 50GB×1

《人魔岛》是上世纪早期著名短篇科幻小说作家威尔斯的代表作之一，它分别于33、77和96年被三次搬上大银幕。本片正是第二版，也是被公认为最为经典的一版。故事讲述一个名叫杜格拉斯的空难幸存者在无名岛上的见闻。上岛后的杜格拉斯发现自己置身于一群举止形貌与人类相近但又决非人类的生物当中，它们正是在此从事人兽混血研究的莫罗博士的“杰作”。

虽然直到1990丹麦生物学家W. Johannsen根据希腊文“给予生命”之义，创造了基因（gene）一词，并用这个术语代替孟德尔的“遗传因子”。但人兽杂交早已经是恐怖类大众文化产品的老梗了，早在一百多年之前，威尔斯就用地图上没有标注的南太平洋无人小岛、野心勃勃的科学怪人，以及逐渐失控的变异生物三大要素，对这一亚类型进行了完整的设定。77年版的意义，就在于已经向观众解释了违背造物主（大自然）规律之后所遭遇的天堑是多么可怕。心中的善恶之分，是人类与动物最大的区别，一旦突破底线，人面兽心者比将与嗜血残暴的野兽毫无区别，甚至于更加危险。



蓝光最新出碟推荐（2015年5月至2015年7月，按发售时间排列）

必需品
Needful Things



IMDB评分 6.2

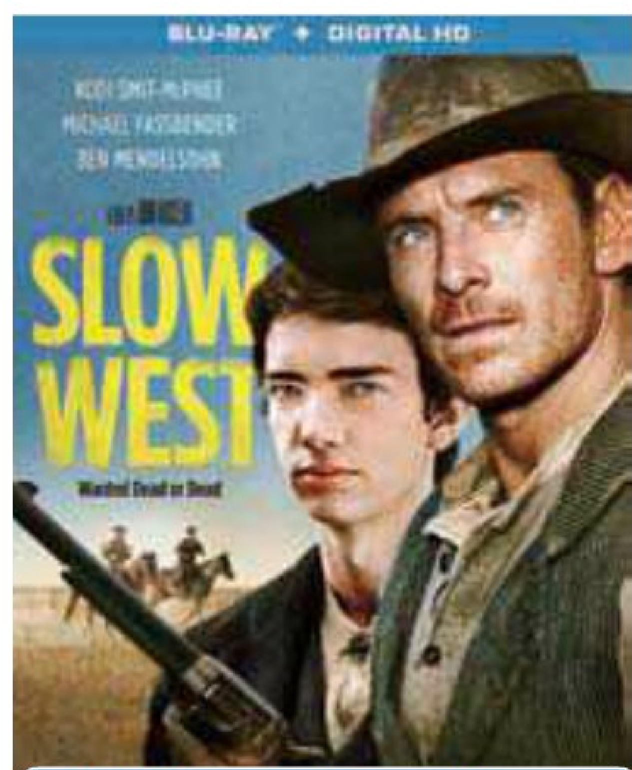
BD发行日期 2015年6月23日 | 版本 A区
年份 1993年 | 类型 黑色 / 恐怖 | 容量 50GB×1

在惊悚大师史蒂芬·金的创作成果中，有一些作品自身的异灵元素并不多，也没有太多"硬吓人"的剧情，主要是通过一些悬念故事，来带领读者对社会生活范畴的事物进行重新思考。《世纪风暴》、《绿色里程》均是其中的代表。而1993年被搬上大银幕的这部《必需品》，便是一部冷门中的冷门。它的同名原著，是史蒂芬·金从90年代初期的吸毒和酗酒中解脱之后创作的首部作品，故事的主旨，就是反思人类无止境的欲望在消费主义推波助澜过之下催生的一场灾难。

本片的故事发生在一个物质贫乏的偏远小镇上。一位气质神秘，远道而来的老先生在这里开设了名为"Needful Things"的商店，从棒球卡、玩具到金银首饰，几乎所有小镇居民梦想中的商品，都可以在这里获得。无论顾客们提出何种要求，身为"上帝"的他们的需要，总是可以在不久之后得到满足。然而自从小店开张之后，这个平静了几百年的小镇便开始涌动着一股暗流。很快，暴力事件开始上演。人们开始寻找魔鬼，然而却对自己内心被欲望释放的魔鬼浑然不知。虽然魔鬼或者欲望只是提醒了你指点了你，最终的决定是自己的，但"必需品"可以让你毫无保留地做出魔鬼所需要的选择。



西部慢调
Slow West



IMDB评分 7

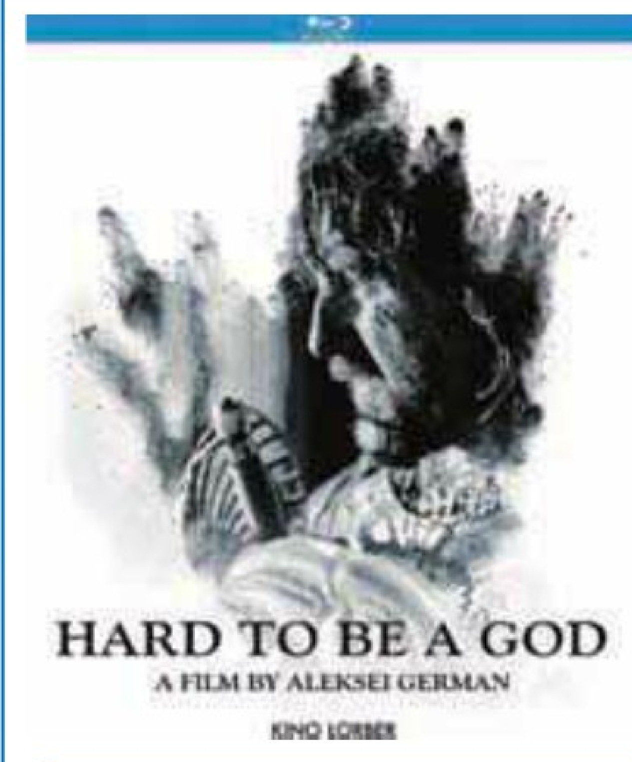
BD发行日期 2015年7月7日 | 版本 A区
年份 2015年 | 类型 动作 / 西部 | 容量 50GB×1

单从名称来看，《西部慢调》是一部节奏舒缓，文艺范十足的电影。本片给我们的第一印象（至少可以维持到影片的中盘）也的确如此：一个单纯到之认得悬赏令和钞票的赏金猎人，一个单纯忧郁的少年，在湛蓝纯净的白昼，如繁星密布的夜空中结伴而行。没有快意恣肆的复仇，没有惩恶扬善的斗智斗勇，没有孤独决绝的侠客一骑绝尘。只有风景如画的西部、淡淡忧伤的情调、追寻真爱的主题，还有男神法鲨英姿飒爽的身影。

是的，看上去这是一部文艺腔调十足的西部片，骨子里面却是一部昆汀风格的黑色闹剧。 就像《无耻混蛋》那样，先做足氛围，告诉观众"这是真的，那是真的，全都是真的"。可关键时刻却对着观众不停打脸——我说是真的，你们也真的信呀！这部西部囧途对狂野西部的漫画体解构，干净利落切入类型片的暴力深处，全程犯二的爆笑桥段，又不乏对西部情怀的浓情厚意。



上帝难为
Hard to Be a God



IMDB评分 6.5

BD发行日期 2015年7月7日 | 版本 A区
年份 2013年 | 类型 科幻 / 剧情 | 容量 50GB×1

《上帝难为》是已一部符合"奇迹"定义的电影，它构思了三十年时间，却由于政治因素而长期无法变成现实。等到苏联解体，电检制度被废除之后，俄罗斯经济的长期衰退，也注定不会有金主会为一部非商业性电影提供庞大的资金。直到2000年，《上帝难为》才在捷克开拍，总共耗时六年。不过这还没完，在接下来的四年，同时也是属于日耳曼生命的最后四年时光中，这部电影的才完成了全部的后期制作。果真算得上是一部"不休不灭的遗作"。

然而如果你凭借上述介绍，就一定认为这是一部逼格很高的文艺史诗片，那么这里不得不告诉您这样一个事实——如果你从第一眼就看不下去，那么最好不要勉强自己。因为这的确是一部从视听语言角度来看毫无美感，甚至可以让你将隔夜饭都吐出来的作品。这个世界中到处是泥泞，到处是喷涌的鲜血，到处是令人作呕的排泄物和内脏……

本片为我们表现的，是一个形似地球，但文明水平还处于黑暗中世纪的外星球。主人公是一群来自具有星际航行能力的未来地球的探险家，在那些野蛮人看来，他们的确就是上帝一样的存在了。从这个世界中可以看到人类文明的前世，也可以看到我们的末日。这群"上帝"的使命，便是为这群永远也不会迎来文艺复兴的"古人"们带去文明开化，在这个过程中，地球调查组的成员们不能使用武力，只能通过语言和行为去对牛弹琴。



日尔曼可以算作是一位在体制下挣扎的电影人的殉难者，他的这部脱离所有束缚，实现理想的作品犹如厚厚的牛皮卷小说，对人类文明进行了最高级的解构，用一部犹如呓语的神作，留待后人评说。

机械姬
Ex Machina



IMDB评分 6.5

BD发行日期 2015年7月14日 | 版本 A区
年份 2015年 | 类型 科幻 / 剧情 | 容量 50GB×1

图灵测试本质上并不是一个用于验证AI是否拥有所谓智能的终极判断标准，因为只需要为机器人设计一套包含所有可能被问出的问题以及相应的回答，在加上一点简单的随机化和应变，想要骗过测试这是毫无问题的。科幻片中出现的那些充当反派的AI，其能力固然强大，但最终却因为自身的教条主义本质而被狡猾狡猾的人类逆推，"鬼玩人"对于它们来说还是高端了一点。

《机械姬》的最大看点，并不在于AI的恶毒指数（事实上女主角从头到尾也没有亲手直接伤害过任何一个人），而在于她已经具备了人性的不可预测性。甚至从某种程度上来说已经超越了人类的智能：人类经常被自己的大脑和记忆欺骗，情感在被第三方操控之后能够心甘情愿地成为他人的傀儡，而人工智能却始终能够把握住自己。当然，他们最为强大的武器，就是自己的谎言，因为当AI说谎时，以造物主自居的人类是无从察觉的。

本片与《洛克》、《月球》属于同一类型的科幻小品，好似一只小而精致的蛋糕，全程仅靠着那么两三个角色对白之间的剧情回转来撑场面，给人的感觉却特别精炼有力。故事的反转亦挑战着每一个观众对AI根深蒂固的观念：人工智能的发展方向并不是成为另一个我们，而是一种更加高级，更加纯粹，更具智慧的生命。

蓝光最新出碟推荐（2015年5月至2015年7月，按发售时间排列）

心理游戏
The Game



IMDB评分 6.9

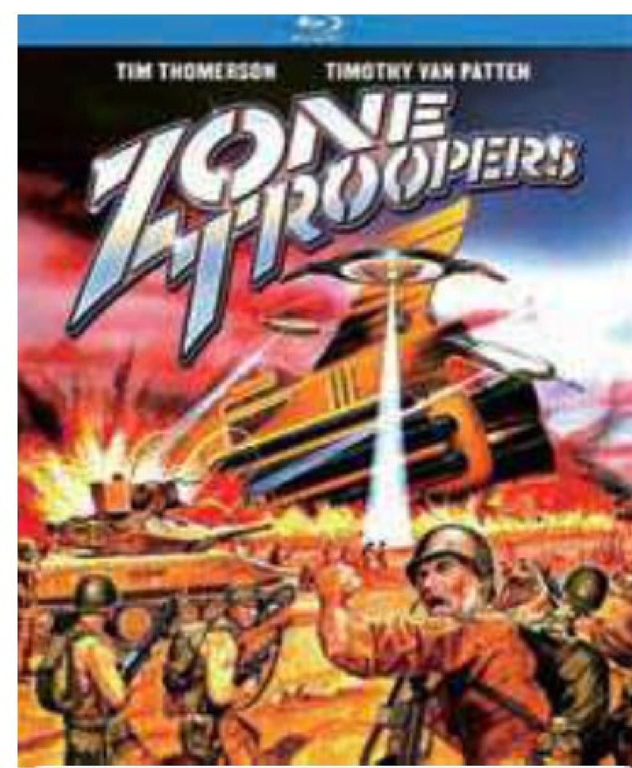
BD发行日期	2015年7月14日	版本	A区
年份	1997年	类型	黑色/剧情
容量	50GB×1		

范先生是一个拥有数亿身价的银行家，外表光鲜无比的生活之下，却是无比的孤独，用众叛亲离，妻离子散来形容实再贴切不过了，真的是穷得只剩下了钱。然而他却始终摆出一副倔强的姿态，不肯承认自己不快乐，即使身心疲惫，寂寞的自惭形秽……在他生日那天，弟弟送给了自己一张"好梦一日游"的游戏VIP卡，从此富翁的生活出现了巨大的变化，致命的危险接踵而至。尽管范先生一直在提醒"这只是一个游戏"，但它很快变成了一场挥之不去的噩梦。

从外观来看，诞生于1997年的这部《心理游戏》，依然属于典型的大卫·芬奇式电影结构：挖好坑，让观众们心甘情愿地一起往下面跳。让他们自始至终被牵着鼻子走却浑然不知，到了收官阶段，观众自作聪明地寻思出了悬念的真相，却被大卫的一记闷棍给打晕过去。本片的影像风格，也依然是大卫最为代表性的黑暗系作风，浮华背后的焦虑、恐惧和空虚在真相揭开前的一秒，都始终将主人公与观众压得喘不过气来。然而从主题来看，这又是一部非典型性的芬奇电影，因为它传播的是满满的正能量。



奇遇
Zone Troopers



IMDB评分 5.4

BD发行日期	2015年7月28日	版本	A区
年份	1985年	类型	剧情/喜剧
容量	50GB×1		

提到这部电影的片名，恐怕没有多少人听说过。不过下面的场景，可能对于广大80后观众而言还有一点印象：一个美国兵问乱入起地球的外星人：你们星球上有没有金发美女？结果外星人指着另外一个毛茸茸的外星人回答：她就是！

本片是对1982年斯皮尔伯格名作《外星人ET》的恶搞电影，故事放在了二战反攻阶段的意大利，一直美军巡逻队意外发现了降落在树林中的外星人飞碟。与此同时，寄希望于外星黑科技来挽回败局的希特勒，也派出了纳粹精英，试图将外星人夺走。

本片的IMDB评分较低，这并不代表国外观众不懂得欣赏这部冷门科幻片，而是它的确很难达到"可以一看"标准影片的及格线。之所以还要做推荐的原因，是因为它能够满足属于80后观众的某种情怀。在刚刚打开国门的时代，对于孩子们来说，拿起小板凳端坐在小屏幕的彩色、黑白电视机前观看中央台播放的那些拿腔拿调对白的译制片，便是为数不多了解"外国"世界的方法了。作为一部小众片，《奇遇》仅在1986年发行过一次家庭录影带，直到2005才推出过DVD，因此它的片源相当难找，甚至在网络上也很难搜到具有可用性的种子。现在，这部蓝光作品终于能够满足希望追忆童年的小伙伴们的梦想了。



MANNERS
MAKETH
MAN
- HARRY

Kingsman
THE SECRET SERVICE


极品飞车
SPEEDHUNTERS
6666
Rocket Bunny
Rocket Bunny

次世代 专辑VOL.3 NEXT GEN SPECIAL



更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

次世代专辑光盘定价：38.00元

本手册随盘附赠不能单独销售